DRAGONES y DIOSES

EL ARTE Y LOS SÍMBOLOS DE LA CIVILIZACIÓN MAYA

MIGUEL RIVERA DORADO

TROTTA 45 Paradigmas

Acceso Abierto

Dragones y dioses

Dragones y dioses.
El arte y los símbolos de la civilización maya

Miguel Rivera Dorado

E D I T O R I A L T R O T T A

Los contenidos de este libro pueden ser
reproducidos en todo o en parte, siempre
y cuando se cite la fuente y se haga con
fines académicos y no comerciales

COLECCIÓN PARADIGMAS

Biblioteca de Ciencias de las Religiones

Creative Commons

Editorial Trotta, S.A., 2010, 2012
Ferraz, 55. 28008 Madrid
Teléfono: 91 543 03 61
Fax: 91 543 14 88
E-mail: editorial@trotta.es
http://www.trotta.es

© Miguel Rivera Dorado, 2010

ISBN (edición digital pdf): 978-84-9879-319-2

Las esculturas griegas inciden en la intuición, y por ello son estéticas. Las indostánicas quedan consagradas al concepto, de ahí que sean meramente simbólicas.

(Schopenhauer)

Y entonces con mirada serena que emana del poder de la armonía y del poder de la dicha llegamos a conocer la vida de las cosas.

(Wordsworth)

La mula avanza por el borde del abismo sin temer la sima ni sentir el misterio.

(H. von Hoffmansthal, *Die Frau ohne Schatten*)

Abre la puerta de la felicidad para el propietario de esta puerta, abridor de puertas.

(Inscripción sufí)

ÍNDICE GENERAL

Índice general 9

1. Introducción 11

2. Grandes momentos del arte maya 25
   La arquitectura 32
   La escultura 48
   La pintura 62
   Otras obras de arte 73

3. La construcción del símbolo. ¿qué es un dragón? 83

4. Dragones y otros seres fantásticos en las culturas del mundo 99

5. El dragón en los relatos y en las creencias de Mesoamérica 117
   El Laberinto de Oxkintok 117
   Los monstruos que habitan el laberinto 136
   Quetzalcóatl 161

6. La lucha de los monstruos y los dioses 169

7. El dragón en la iconografía maya 181
   La barra ceremonial y otras expresiones locativas 203
   La muchacha y el dragón: un mito pintado en la cerámica 211
   Gucumatz, la serpiente acuática 218
   Itzamná, la casa del dragón 220
   Kukulcán, el hombre-pájaro-serpiente 224
   Los reyes enmascarados: máscaras, ornamentos y tocados 228

Columnas y alfardas serpentinas 239
Las serpientes de agua de los códices..... 243

8. Unas briznas de psicología..... 247

9. Otros dragones precolombinos..... 257

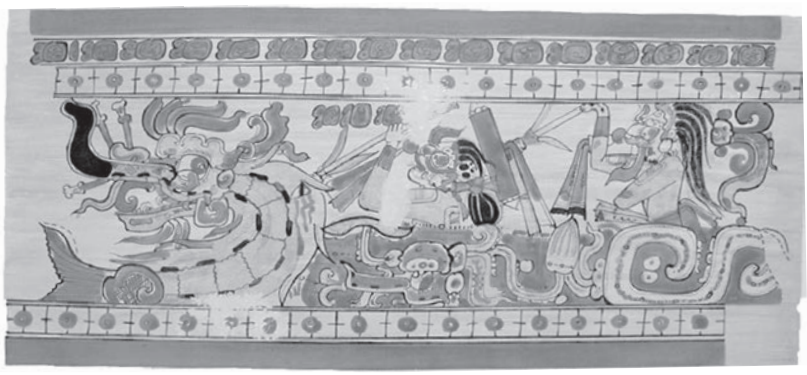
Epílogo. Esos monstruos tan familiares 261

Glosario 279
Notas 285
Índice de nombres..... 313

1

INTRODUCCIÓN

En el catálogo redactado por Michael D. Coe en 1975 sobre la colección de cerámica maya de la célebre institución de Washington llamada Dumbarton Oaks, aparece con el número 11 una vasija pintada de 21,4 centímetros de altura procedente del departamento guatemalteco del Petén o del sur del estado mexicano de Campeche, fechada en el siglo VIII de nuestra era, en el período arqueológico conocido como Clásico Tardío. En ella un hábil artista pintó con esmero una escena dramática:



El dragón-pez y los dioses[1].

Dos extraños personajes alancean a un animal que tiene cabeza de monstruoso reptil y cuerpo de pez. En la cerámica se ha representado

una zoomaquia, y el programa iconográfico consta de los elementos que caracterizan el ámbito donde transcurre la acción y de los detalles que singularizan a los personajes. Se trata sin ninguna duda de la plasmación de un acontecimiento mitológico, y cualquier observador avezado podría llegar a la conclusión de que dos seres sobrenaturales antropomorfos y armados cazan o combaten a un feroz animal fantástico que parece habitar las aguas cósmicas subterráneas. Pero desconocemos de qué mito se trata, dudamos de los nombres y la personalidad de los protagonistas, y no sabemos cómo ubicar tal escena en el conjunto de la mitología maya expresada en las obras de arte que han sido descubiertas y estudiadas hasta el presente. Ése es el principal objetivo que me he propuesto alcanzar en este libro, es decir, quiero responder a una doble pregunta: ¿Es posible llegar a una interpretación plausible o convincente de una escena pintada o esculpida cuando es escasa o poco segura la información adicional y solamente se cuenta con las figuras, las actitudes y los colores? ¿Qué hacen, y por qué, y quiénes son, los seres fabulosos pintados en la vasija número 11? Mi opinión es que sí, que se puede obtener una interpretación suficientemente concluyente. Por supuesto, sabemos mucho de la cultura maya clásica que se desarrolló en Centroamérica entre el 400 a.C. y el 900 d.C., y es relativamente fácil sugerir algunas explicaciones de las escenas pintadas en recipientes de arcilla como la que nos ocupa ahora partiendo de los numerosos estudios sobre religión, iconografía y epigrafía, que se han publicado en los últimos veinte años; todo eso lo tendré en cuenta en su momento, pero no me parece bastante, ni siquiera decisivo desde el punto de vista del análisis histórico y antropológico, y estoy convencido de que ésta es una cuestión en la que otro procedimiento complementario y alternativo a la vez resultará enormemente apropiado. Es la tercera vez que abordo un problema de esta índole, anteriormente me tropecé con un hermoso laberinto en Yucatán, en la ciudad prehispánica de Oxkintok, y después quise saber por qué los pueblos antiguos mesoamericanos daban tanta importancia a los espejos[2]. Tendremos ocasión de ver que laberintos, espejos y dragones están estrechamente relacionados, aunque aparentemente sean cosas muy distintas. No son casos muy alejados metodológicamente del que afrontaba Frazer en su conocida obra *The Golden Bough*, allí se trataba de averiguar los orígenes y las causas de la costumbre de la muerte ritual del sacerdote de Diana en el bosque de Nemi, y el autor llegaba a una conclusión después de visitar numerosas prácticas religiosas y mágicas por todo el mundo y en distintas épocas. Evidentemente, los fundamentos teóricos de la antropología y la historia de las religiones que se siguen en el recién inaugurado siglo XXI no

son los de la época de Frazer, segunda mitad del XIX y primera del XX, pero los objetivos y el método general empleados por el investigador inglés, con todos los recortes y aderezos que se quiera, siguen siendo, a mi entender, perfectamente válidos; me refiero a los objetivos que tienen que ver con la solución de problemas culturales mediante hipótesis bien construídas que se someten a distintas pruebas, y me refiero también a un método comparativo en el cual los sucesivos análisis de casos análogos al que se investiga, a lo largo y ancho del espacio y el tiempo, arrojen luz abundante sobre el asunto original. Desde luego, hay que partir de dos premisas ineludibles, que parecen comprobaciones obvias, aunque no lo son tanto: que los seres humanos se han enfrentado en todas las épocas con semejantes incertidumbres y ansiedades, y que han tendido a resolverlas por vías igualmente semejantes. A eso se le ha llamado a veces unidad psíquica de la especie humana, aunque quizá fuera más adecuado decir unidad biológica, y añadir que mediante la ley económica fundamental que ordena obtener el mayor beneficio con el menor costo, los tipos de procesos de adaptación al medio y de construcción social de la realidad han sido a menudo recurrentes en numerosos aspectos por toda la superficie del planeta. ¿No es evidente que las formas de organización del poder son limitadas, y que se deben analizar las estructuras profundas de la sociedad, sobre las cuales se apoyan las construcciones políticas y sus justificaciones ideológicas? Obsérvese, por ejemplo, que en las más diversas culturas se han utilizado formas animales para expresar conceptos religiosos, y que tales entes zoomorfos presentan a veces rasgos de varias especies, como sucede con los dragones. Indudablemente, son símbolos o metáforas, y se debe pensar que los dirigentes de aquellas sociedades habían decidido que nada podía encerrar y comunicar mejor el mensaje que deseaban transmitir que la amalgama de caracteres que se desprendía de la condición y apariencia de esas bestias. O bien, con otro ejemplo diferente, en la cultura azteca al espejo que lleva el dios Tezcatlipoca se le llama *nahualtezcatl*, o sea, espejo de los naguales, lo que se puede entender como que por el espejo se identifica y se accede al mundo de los espíritus, a lo que está en el sitio de los sin cuerpo; en mi libro *Espejos de poder* se comprueba extensamente que una creencia análoga ha sido compartida por pueblos distantes de los cinco continentes. Y finalmente, por todas partes las fachadas de los edificios han sido diseñadas como portadas o presentaciones de la función y significado de esos edificios, y las áreas centrales de las ciudades incluyen recorridos escenográficos que muestran los principales lineamientos del orden social y político imperante. No son casualidades, desde luego, como no lo son los parecidos entre los siste-

mas gestuales o la necesidad generalmente sentida de cubrirse la cabeza con sombreros o tocados. Los etólogos han escrito mucho sobre estas cosas, y a mi me gustaría explorar lo que podría denominarse etología de las conciencias, teniendo presente la frase de Oscar Wilde según la cual los que ven alguna diferencia entre el cuerpo y el alma es que carecen de ambos, pues estoy convencido de que los vestigios arqueológicos manifiestan en mayor o menor medida el estado de las conciencias de quienes los produjeron, y entre ellos muy especialmente las obras que pueden considerarse artísticas. En definitiva, todo esto puede encuadrarse en el campo de la fenomenología de las religiones, si aceptamos la definición de Douglas Allen que dice que este campo intelectual se propone estudiar lo que tienen en común los fenómenos religiosos, a pesar de su diversidad, aplicando comparaciones sistemáticas.

Por mi parte, debo añadir además que mi interés de arqueólogo se centra en los símbolos, sean estos gráficos, arquitectónicos o sencillamente utensilios y materiales de la vida cotidiana, símbolos en contextos de especial relevancia religiosa, símbolos que son imágenes que contienen simultáneamente varias significaciones, de modo que la indagación de las funciones y los significados, de las relaciones estructurales y la evolución histórica, nos permitirá adelantar en el conocimiento global de la sociedad que los crea y utiliza. En efecto, parafraseando a Mircea Eliade, se puede decir que el mayor mérito del historiador de las religiones es precisamente el esfuerzo que realiza por descifrar, en un «hecho» debidamente condicionado por el momento histórico y el estilo cultural, la situación existencial que lo hizo posible o necesario. El método adecuado es el comparativo, pues sigo fiel a aquellas palabras de Cassirer, en el sentido de que sólo utilizando nociones universales que permitan hacer comparaciones críticas y reveladoras entre dos realidades de la misma naturaleza, será posible descubrir y expresar con claridad lo que constituye la originalidad de un fenómeno determinado, y todo simbolismo coherente, desde luego, es universal.

Como dice Luc Benoist en un libro de gran difusión[3], el simbolismo es una práctica corriente, pues toda palabra es un símbolo. Etimológicamente símbolo procede del griego *sumballein* que significa unir o juntar, pues, en efecto, en su origen se trataba de reconocer el todo por la parte, o de establecer un vínculo mediante la posesión de un fragmento del objeto con aquellos que tenían los restantes. Es un elemento de unión por medio de la analogía, reduce las oposiciones y permite comprender, porque, con frase de Gombrich, descifrar un mensaje es percibir una forma simbólica. El símbolo es una convención que nace del gesto y del ritmo, de la biología y de las necesidades elementales,

y que se extiende finalmente a todas las manifestaciones de la cultura por razones de economía, ritualismo, urgencia, rentabilidad o simple costumbre. El ser humano ha vivido siempre inmerso en los símbolos, en un mundo de símbolos, creándolos y combatiéndolos en la misma medida, pero nunca ajeno a ellos. Un símbolo puede ser objeto de veneración o de execración, pero nadie puede negar su importancia social, su influencia y su fuerza. Los símbolos religiosos son, igual que los mitos, modelos que guían el comportamiento e inspiran las normas a las que deben someterse el individuo y la sociedad.

La civilización maya prehispánica surgió y se desarrolló en las llamadas Tierras Bajas del sur y sureste de Mesoamérica, la gran área cultural que integra México, Guatemala, Belice y parte de Honduras y El Salvador. El término geográfico Tierras Bajas quiere decir que se trata de un territorio cuya altitud sobre el nivel del mar no supera los 800 metros aproximadamente, a veces se le llama también tierra caliente porque en los trópicos la temperatura en esas condiciones es bastante constante a lo largo de todo el año, en torno a los 25 grados centígrados, y la humedad relativa siempre muy alta. Como es lógico, la fauna y la flora son características, con bosques de galería y otros achaparrados a medida que se asciende por la península de Yucatán y la pluviosidad se hace más moderada. Ese bosque húmedo, y sus numerosos habitantes vegetales y animales, fueron la principal fuente de inspiración para los mayas, condicionados, aunque no determinados, por una naturaleza lujuriosa y plagada de peligros. La religión, el arte, la lengua, por ende la mentalidad, de los antiguos mayas se nutrió de las fantásticas y variadas formas de la selva, de sus misterios e imprevisibles reacciones. No es posible entender lo que fue aquella extraordinaria cultura si no se conoce bien, si no se ha experimentado, el bosque tropical; de hecho, muchas de sus grandes realizaciones, de la importancia del insólito urbanismo y la prodigiosa arquitectura que jalonan el dilatado océano verde, aparecen a los ojos de los arqueólogos como respuestas a la desbordante naturaleza cuyos límites eran sobradamente amenazadores y gravitaban sobre el destino de las gentes. Además, los mayas constituyen uno de los ejemplos paradigmáticos en la Historia Antigua de sociedades que consiguen adaptarse a un medio hostil hasta el punto de obtener el máximo beneficio de él, explotando con las mejores técnicas un suelo muy poco productivo, sacando el mayor partido a la gran variedad de plantas, para la alimentación, el carburante, la construcción, la medicina, la religión y otros muchos usos, utilizando la roca caliza que forma la inmensa plataforma peninsular para hacer bloques de piedra, cal y estuco, argamasas y morteros, y cazando y pescando con fines tanto gastronómicos como comerciales.

No es ningún disparate la afirmación de que en la selva maya está el origen de su zoología fantástica. La evolución de la cultura condujo con naturalidad a una criptozoología que abunda en animales imaginarios, irreales quizá pero siempre verosímiles. El dragón nace de la serpiente, un tipo de animal especialmente abundante en aquel medio, y a veces muy peligroso. No sucede aquí como en Escocia, donde se ha visto en numerosas ocasiones al monstruo del lago Ness, devorador de reses e incluso de humanos inoportunos. No consta que los dragones mayas, como el monstruo marino que está en el origen de este libro, se hayan dejado ver en la floresta o en las cuevas, en los cenotes o en el mar. Tampoco se han descubierto, como en en norte de China, al parecer, algunas especies de reptiles voladores, por lo que puede asegurarse que Kukulcán es un genuino producto de la necesidad simbólica de las minorías gobernantes yucatecas y de su capacidad inventiva. En fin, en la mitología cristiana el dragón es el mal, y lo es sobre todo por caótico e indeterminado, porque es contrario al orden de la naturaleza, que es el orden de Dios, mezclando las criaturas que deben estar separadas. Vencido el dragón se libera a la doncella, que es la vida eterna, la gracia divina; el que reprime el mal y hace el bien sobrevivirá a la muerte, dicen los símbolos. La doncella está atada a la roca, es decir, a la tierra, y una vez liberada se eleva al cielo, como el alma de su liberador. Nada de esto puede deducirse de la iconografía maya, estamos en otra dimensión semántica, la de los valores cosmológicos, poco o nada teñidos de soteriología, independientes respecto al problema del bien y del mal. Aunque el folclore de las áreas geográficas de tradición cristiana será muy importante en las reflexiones y especulaciones que seguirán, hay que subrayar el hecho de que la civilización maya fue totalmente ajena a tales tradiciones hasta el siglo XVI, es más, no tuvo a lo largo de su historia el menor contacto con ninguna cultura del Viejo Mundo, su desarrollo material y las atractivas configuraciones intelectuales que se desprenden de los restos arqueológicos, fueron totalmente autóctonos y de carácter endógeno.

En cuanto a la religión maya, que ofrecía verdades sobre el hombre, su relación consigo mismo, su relación con los demás, y su relación con el universo, mencionaré de pasada la polémica sobre la existencia o no de dioses en la época anterior al Postclásico (1000-1500 aproximadamente). Lo que ahora me interesa es resaltar lo muy difundido que estaba el concepto de lo sagrado, es decir, que la abundancia de signos jeroglíficos que se pueden leer como «sagrado» o «divino», en referencia a un personaje mitológico o a un gobernante, nos indican que la conciencia maya reconocía un tipo de experiencia que tiene que ver

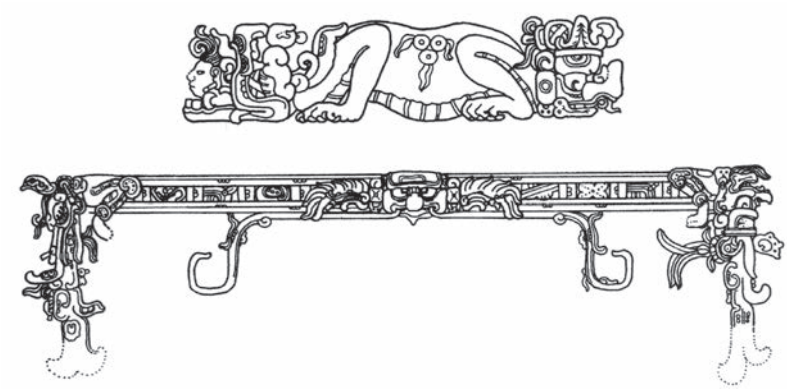
con lo trascendente, que identifica una realidad trashumana plena de significación. La palabra era *k'ul* o *k'u* o *k'uh* y está en todas partes, en los relieves, las cerámicas pintadas o los códices. Aceptando que lo sagrado y lo profano son dos formas de ser en el mundo, o dos situaciones existenciales asumidas por los humanos, no cabe duda de que los mayas vivían inmersos en una historia que atravesaba por constantes momentos de sacralidad, que lo sagrado era protagonista en muchas de sus actividades y ceremonias. Yo creo que los mayas clásicos fueron un pueblo politeísta con un bien nutrido panteón de dioses a los que rendían culto mediante la figura y los atributos de sus reyes; es decir, una idolatría restringida al servicio de un sistema político esencial para la supervivencia en el bosque tropical lluvioso. Es lo que he tratado de demostrar en mi libro *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*, y por ello las imágenes de los dioses pasan a un segundo plano, como sucede también con mucha frecuencia en Egipto, aunque no escasean. Los dioses mayas son cosmológicos, reflejan el orden del universo, sus facetas e incertidumbres, y la relación de los hombres de la selva con ellos es un permanente deseo de armonía con el entorno infinito. Se puede decir, con palabras de Burckhardt, que los tipos cósmicos son funciones divinas, que las fuerzas de la naturaleza son funciones divinas, que el pájaro no es *ése* pájaro, sino una forma que «personifica» el aire o el cielo, y que el pez no es tal pez sino la forma simbólica del agua o el mar. Casi todos los dioses mesoamericanos conocidos se duplican para representar las polaridades cósmicas, o se cuatriplican para adaptarse a las divisiones espaciales de los niveles de este cosmos. La simetría axial de las costrucciones mayas, o incluso de las trazas urbanas de algunas ciudades, tiene por igual valor cosmológico y social, y lo mismo se puede decir de las orientaciones o de una parte del lenguaje de las formas y las decoraciones arquitectónicas, lo que involucra irrefutablemente a los protagonistas de la civilización antigua en el concierto y la marcha de los elementos universales. Tal proyección no fue exclusiva de los mayas —la vemos también en culturas de la India, por ejemplo— pero en Centroamérica alcanzó un extraordinario desarrollo, que se aprecia sobre todo en la elaboración del cómputo cronológico y en los significados de los segmentos temporales. El sentido del tiempo occidental se resume diciendo que lo que ha sucedido después no puede ser causa de lo que ha sucedido antes, pero el tiempo maya contempla esta posibilidad puesto que los segmentos cronológicos determinados por el movimiento aparente del sol no transcurren linealmente, sino que forman un entramado en el que caben los retornos y los vaivenes circulares. El *katun* 8 Ahau, por ejemplo, puede regresar con su carga negativa,y ahí

está el valor y la constancia de la profecía en el sistema de creencias, y el uso político que de ellas se hizo.

Un asunto mucho más espinoso es el de la supuesta «memoria genética» que algunos atribuyen a nuestra especie, que habría retenido impresiones, incluso imágenes, de etapas evolutivas pretéritas. Algunos paleontólogos dicen que un formidable animal bautizado como *Dakosaurus andiniense* habría vivido en Argentina hace unos 135 millones de años. Tenía cabeza de dinosaurio, aspecto de cocodrilo, cuatro aletas y cola de pez. Un animal marino de casi 4 metros que capturaba con sus poderosas mandíbulas y dientes aserrados otros muchos vertebrados. ¿Es posible que el recuerdo de esta clase de monstruo habite en nuestros cromosomas? ¿O es que los hombres antiguos hallaron fósiles de estos *godzillas* y dejaron volar su imaginación? Como lo hacían las gentes del Renacimiento al referirse a las regiones inexploradas del planeta, donde los seres fantásticos que las poblaban eran el producto natural de sus ignorancias y sus miedos.

Lo cierto es que el dragón ha venido a compendiar toda esa zoología maravillosa, es el ser más representado, más utilizado, mencionado, reivindicado, está en los anuncios publicitarios, lo mismo en un espectáculo del *Cirque du Soleil* que en los estandartes y denominaciones de algunos cuerpos militares, da nombre y tema principal a películas cinematográficas, a órdenes y sociedades secretas, es el diseño más frecuente en la artesanía china contemporánea, hasta en los grupos de música *rock* se han visto dragones. El gobernador de la provincia de Mukden (Shenyang), en China, prohibió en 1894 la construcción de un vía férrea por determinado lugar, porque allí vivía un dragón bajo tierra y temía que los trenes pudieran romperle la columna vertebral. En Europa hay fuentes con dragones, tejados o cornisas con dragones —precisamente en la casa de C. G. Jung, por ejemplo— y juegos infantiles con dragones, es un tema exuberante, un motivo ubicuo, y en la ciudad de Valencia el arquitecto José Manuel Cortina Pérez construyó a principios del siglo XX un edificio, en la calle Sorní número 6, que hasta hoy es conocido como la Casa de los Dragones, donde el medievalismo fantástico alcanza cotas insospechadas. Sus hermanos los grifos o los unicornios nunca fueron tan populares, y debe haber una razón que explique el porqué. No sólo su sorprendente imagen, sino su capacidad para volar, para nadar, sus dimensiones, el fuego que exhala, es el mejor Leviatán, el mejor Illuyanka hitita, o Tiamat mesopotámico, o también Tifón. Los americanistas sabemos que hay dragones en el arte precolombino de México y del Perú, y en el Amazonas y en otros muchos lugares. Veremos algunos de ellos más adelante, pero el caso maya es especialmente sugestivo ya que ésta

es la única cultura del continente que dejó una muy abundante documentación escrita, y una riquísima iconografía, en las que apoyar nuestras deducciones.



Dragones de Copán y Palenque.

Una cuestión muy diferente es si la mente occidental moderna está preparada para comprender el mensaje de las viejas civilizaciones. Es un problema ficticio, a mi modo de ver, pues no se trata de ver el arte antiguo como lo veían los miembros de aquellas civilizaciones, sino de intentar un acercamiento al pensamiento remoto traducido a las plantillas mentales de los hombres que hoy habitan la tierra, o, dicho de otra manera, no hay otro camino que convalidar las viejas ideas por las actuales. Y, claro está, todo traductor es un traidor, según el conocido refrán italiano, pero, simplemente, no existe alternativa, jamás estaremos en la piel de un maya clásico, y, aunque pudiéramos llamar a alguno a, digamos, una sesión espiritista, lo que nos dijera no tendría mucho sentido para nosotros. Ahora bien, eso no es óbice para seguir el consejo de Susan Sontag cuando dice que la situación que llamamos arte nos exige propiamente que miremos con mucha atención y que miremos «más allá» (o «a través») de lo que se entiende por impedimento, distracción, irrelevancia. Tal esfuerzo es necesario por igual ante *Las meninas* de Velázquez que delante de los murales de Bonampak; es la misma Sontag la que cita una rotunda frase de Chikamatsu Monzaemon, quien, en el siglo XVIII, afirmaba que el arte es algo que descansa en el estrecho margen entre lo real y lo irreal; es irreal y sin embargo no es irreal, es

real y sin embargo no es real. Siempre recuerdo en estas ocasiones a un periodista mexicano empeñado en que yo declarara, a raíz de unos rumores sobre las travesuras de los duendes llamados *aluxes* durante los trabajos arqueológicos que llevábamos a cabo en Oxkintok, en el norte de Yucatán, si yo creía en tales seres sobrenaturales. No es cuestión de lo que yo crea, le dije, sino de lo que creen los mayas yucatecos, pues nosotros, los europeos, sólo podemos limitarnos a confirmar esas creencias y aceptar a los creyentes. Y si justificamos a los que creen, entonces, qué duda cabe, sugerimos indirectamente que los aparatos fotográficos que se disparaban solos en ciertos momentos de las excavaciones estaban siendo manipulados por los revoltosos duendecillos.

La cronología que voy a emplear es la que he propuesto en mi artículo del año 2003 de la *Revista Española de Antropología Americana*[4]. Es decir, la civilización maya comienza hacia el siglo V antes de nuestra era; previamente, y durante cerca de mil años, habian existido aldeas de agricultores sedentarios repartidas irregularmente por gran parte del territorio. Pero llegado el año 400 a.C. aproximadamente, y coincidiendo con la rápida desaparición de la cultura olmeca, que había disfrutado en solitario del rango de civilización en las selvas de los actuales estados mexicanos de Veracruz y Tabasco a lo largo de unos ocho siglos, aparecen en lo que es hoy el departamento guatemalteco del Petén una serie de ciudades monumentales. Ese tiempo, entre el 400 a.C. y el 250 d.C., lo llamo Clásico Predinástico, porque si bien ya están ahí los grandes logros de los mayas, la arquitectura de piedra, la escritura jeroglífica, la iconografía religiosa (recientemente se han descubierto en la ciudad de El Mirador unos relieves que el excavador Richard Hansen interpreta como representaciones de los héroes del *Popol Vuh*, casi dos mil años antes de que este libro mitológico de los mayas apareciera en una versión del fraile Francisco Ximénez, y las pinturas de San Bartolo, del siglo I a.C., expresan ya los caracteres de algunos seres y acontecimientos sobrenaturales bien conocidos siglos después), y seguramente el calendario y la astronomía, todavía no hay suficientes referencias epigráficas a reyes y no se puede afirmar que estuviera conformado el sistema de monarquías divinas que va a caracterizar el período de máximo apogeo. Ese período viene a continuación, y se extiende desde el 250 d.C.[5] hasta el 900 d.C. Una catástrofe todavía desconocida por los investigadores puso fin al brillante período Clásico; las magníficas ciudades del Petén, de la cuenca del río Usumacinta, de Belice y de otras zonas fueron abandonadas, y siguió una época de movimientos de pueblos y regreso a pautas culturales preclásicas en todo el sur de las Tierras Bajas mayas. Pero en el norte no hubo tal cataclismo, o pudo sortearse con

mayor fortuna, de modo que allí, en los actuales estado mexicanos de Yucatán, Campeche y Quintana Roo, florecieron desde el 800 d.C. nuevas manifestaciones artísticas; el estilo arquitectónico Puuc es el rasgo más sobresaliente de esta etapa llamada Epiclásico, que termina hacia el año 1000. Luego, y hasta la llegada de los españoles a comienzos del siglo XVI, se desarrolla el período Postclásico, cuya principal característica fue la poderosa influencia de la cultura tolteca en toda la región, incluida la llegada de un contingente de guerreros de esa etnia del centro de México, que conquistó la ciudad de Chichén Itzá, donde se estableció, dominando el territorio durante casi tres siglos. Como la última ciudad maya invadida por los europeos fue Tayasal, independiente hasta 1697, es realmente hasta ese año que debe extenderse el Postclásico, aunque la arqueología no ha dicho mucho de los casi dos siglos finales.

Los mayas, y su cultura, no desaparecieron con la colonia, sino que resistieron la fuerte presión de los misioneros, encomenderos y funcionarios, manteniendo muchas de las pautas tradicionales, que han llegado hasta hoy más o menos adulteradas. Por eso conviene en ocasiones recurrir a la etnografía para entender mejor a los antiguos pobladores de la selva. Son varios millones los mayas actuales, y más de una veintena las lenguas mayances que hablan. Su testimonio es desde luego valiosísimo al adentrarnos en algunos de los misterios del pasado.

La lógica precientífica funciona a menudo por asociación de ideas, encadenando las relaciones de los elementos naturales. En el caso maya el núcleo de ese pensamiento es la oposición binaria; los pares de elementos opuestos y complementarios remiten a otros pares: es el pensamiento dual. Si queremos explicarnos el cielo nocturno en el modelo mental de los mayas antiguos buscamos su opuesto, el cielo diurno. Uno es al otro como el día es a la noche, y la vida a la muerte. Los seres humanos duermen por la noche, un remedo de la muerte. Dormidos respiran, luego no están muertos, pero tampoco son conscientes, de modo que poseen en el sueño el alma vital, el del aliento de vida, y ha huido de ellos el alma de la consciencia, los sentidos y el conocimiento, que puede volar y obtener otras experiencias, que son los sueños, lo que se sueña. Con los seres humanos semimuertos es lógico que el cielo que los cubre sea análogo al Xibalbá, el país de los difuntos, que el sol de la noche, la luna, sea semejante al sol de Xibalbá, y que las estrellas guarden alguna vinculación con el inframundo. El cielo nocturno es, por tanto, un reflejo de las tinieblas de Xibalbá, como si un gigantesco espejo reflejara el mundo inferior.

Es muy conveniente subrayar, en consecuencia, que el Otro Mundo, en la mentalidad maya, ámbito al que me referiré con frecuencia, no es

solamente el inframundo, el país de los muertos situado bajo la superficie de la tierra, detrás de la capa acuática, sino que comprende también el interior del cielo nocturno, a la manera como consideraban los egipcios el Duat, localizado, según muchos autores, dentro del cuerpo de la diosa Nut (véase, por ejemplo, el *Libro del día y de la noche* en la cámara de los sarcófagos de la tumba de Ramsés IX). Es ahí, en el cielo de la noche, donde tienen lugar probablemente la mayor parte de las escenas de los vasos pintados clásicos, en los que no faltan obvias referencias astrales. Y tal vez ése es el cielo al que se accede en los santuarios de las pirámides o atravesando algunos umbrales adornados con mascarones gigantescos.

El ansia de perduración ha despertado un clamor universal; en todos los tiempos, desde el principio de los tiempos, en todos los lugares a lo largo y a lo ancho del planeta Tierra, incontables millones de seres han pedido y esperado vivir después de morir. Muchas de esas voces y numerosos esfuerzos intelectuales se han dirigido a indagar la previsible existencia de una realidad particular en la que encontrarían acomodo y sentido los «espíritus» o «espectros», es decir, ese remanente de energía psíquica supuestamente indestructible. Uno de los primeros pasos era descubrir las vías de acceso al conocimiento de tal realidad. Los sueños, los estados alterados de conciencia, los trances, el éxtasis, la muerte transitoria, fueron utilizados con ese fin, pero también la capacidad para identificar y captar ciertas revelaciones o señales en el interior de las cuevas, durante las inmersiones en pozos y otras masas de agua, y en las visiones que se apreciaban en algunos objetos como los espejos. La figura y el concepto mismo de dragón sirvieron para establecer con frecuencia la naturaleza del más allá, las dificultades que entrañaba llegar a ese ámbito, o las razonables conexiones estructurales con el mundo de los vivos.

Los nombres y términos mayas que voy a emplear siguen por lo general el acuerdo alcanzado por los especialistas sobre la forma de plasmar en caracteres latinos modernos los sonidos del maya antiguo, sea éste el chol, el chortí, el yucateco o el tzeltal. Solamente conservaré los topónimos ya consagrados por la tradición, pero, en cualquier caso, omitiré los signos o tildes que en las lecturas de los jeroglíficos por los epigrafistas indican el salto o cierre glotal. Los teónimos, como el nombre del dios Kawil, serán a veces simplificados perdiendo la doble vocal, o sea, la vocal larga, Kawil por Kawiil y Chak por Chaak. Todo ello para hacer al lector menos fastidioso el reconocimiento de la lengua de la vieja civilización, con la que, espero, se sienta algo familiarizado al terminar el libro. Cuando los términos sigan más rigurosamente las convenciones de los expertos utilizaré la cursiva, como en *ajauob*, que es el plural del vocablo ajau, que significa señor y que frecuentemente se escribe ahau

o ahaw, pues se da por supuesto que el lector sabe que la hache debe pronunciarse, voz que los estudiosos entienden y traducen a menudo por «rey». Cuando la palabra esté más castellanizada o sea más popular, hasta el punto de incluir los acentos españoles, como en katún, el período de 20 años de 360 días cada uno, entonces evitaré cualquier indicativo.

Mapa del área maya.

2

GRANDES MOMENTOS DEL ARTE MAYA

El aire erosiona los cerros y la superficie de la tierra, el agua desgasta las rocas y excava el lecho de los ríos, así el tiempo consume la carne de los hombres y termina por aniquilar su forma física. La única inmortalidad posible es, por tanto, aquella en la que no existe el tiempo. ¿Cómo conciliar esta idea, absolutamente compatible con la lógica de los mayas, con su pensamiento centrado en el eterno, ininterrumpido e inevitable, girar de las ruedas temporales? Si era necesaria la sangre humana para regenerar a un sol que se debilitaba día a día, ¿qué era lo que mantenía a los hombres, al espíritu de los hombres, en la consciencia y la actividad después de la muerte? Otra fuente de energía, evidentemente, ¿quizá la que el propio sol dispensaba a su paso por el inframundo? De ese modo, los sacrificios hechos en la superficie de la tierra para reanimar y alimentar al astro rey, no eran otra cosa más que el seguro que garantizaba la vida humana después de morir. Hombres, soles y dioses, se necesitaban mutuamente, y en el intercambio de energía y fuerza radicaba su pervivencia. El arte maya es un testimonio irrefutable de la necesidad que sentían los habitantes de las ciudades de la jungla de llevar a cabo una acción eficaz sobre el tiempo, no solamente a través de la constante creación y renovación de los monumentos, sino de la integración de cualquier expresión artística en la realidad cronológica; por decirlo así, la obra de arte se iba a viajar con el sol, era hija del sol, estaba inmersa en el *continuum* que el sol determinaba con su movimiento aparente, y por ello era también parte de las ofrendas y los sacrificios y poseía una energía que podía intercambiar.

El arte maya fue un medio para la comunicación con el Otro Mundo, para acceder, haciéndola tangible, a una dimensión elevada por encima de lo cotidiano. Nada es gratuito en él, y cuando hace su objeto

a la organización política de la sociedad, es que pretende incluirla en una verdad trascendente donde no pueda ser impugnada. Es la vida del hombre proyectándose a la estructura del cosmos para ratificar su pertenencia a tal orden, pero a la vez porque era necesaria la consecución permanente de una armonía siempre en peligro; el arte establece criterios perceptibles de afinidad con el universo y es testimonio de los esfuerzos humanos por contribuir al equilibrio de tan enorme y delicado aparato. Las manifestaciones artísticas mayas son, utilizando una frase de Émile Durkheim, representaciones que expresan la naturaleza de las cosas sagradas y las relaciones que las vinculan entre sí y con las cosas profanas. Están destinadas a despertar y estimular el asombro y la reverencia por la obra de los dioses, el universo, del cual los seres humanos forman parte como conservadores y sustentadores. Ésa es la función de la ciudad maya y de todo lo que contiene. Por encima del uso político y administrativo, lo que allí se halla y se muestra pretende concitar el sentimiento de la sacralidad del cosmos. Por ello, también resulta oportuna la frase de Bernard-Henri Lévy, «el concepto gobierna la imagen, lo teórico gobierna lo estético».

Los mayas prestaron mucha atención a la realidad impalpable, al tiempo y a la luz, y de ahí el extraordinario auge de la arquitectura y de la escultura, manifestaciones materiales que congelan el tiempo y que se apropian de la luz. Transformando constantemente el aspecto de los conjuntos arquitectónicos intervenían en el curso de los días y de los años, e incorporando representaciones escultóricas daban innegable protagonismo a la cambiante luz tropical. Era un arte idealista, aunque también lo podemos llamar genérico, como lo era en cierto modo el arte egipcio cuando trataba de la corte o de la religión, donde se rechazaba la imitación de la apariencia de las cosas, porque estaba en cuestión su valor epistemológico. Y ello no condujo a la abstracción, aunque muchos elementos geometrizantes parezcan indicarlo, sino al predominio de los patrones imaginativos, enmarcados, eso sí, por todos los signos identificativos socialmente reconocibles, es decir, atributos, ornamentos, símbolos convencionales, expresiones suntuarias, formas naturales, gestos y posturas, perfectamente inteligibles. Entre los mayas antiguos no proliferaban las representaciones de escenas relacionadas con las actividades diarias, agricultura, caza, artesanos, comerciantes, porque el arte estaba volcado a la exaltación de la realeza y a la proclamación de las ideas religiosas, campos ambos frecuentemente vinculados. Los artistas no intentan crear un efecto de espacio en la escultura y la pintura, su estilo es a veces casi caligráfico, lejanamente parecido a ciertas obras chinas medievales. No existe la perspectiva lineal, lo cual impide con-

seguir la ilusión del espacio tridimensional, aunque no faltan ejemplos, sobre todo en pintura mural y sobre cerámica, del esfuerzo de algunos maestros para lograr esa sensación.

No es posible comprender el arte maya sin tener en cuenta el sentido de las ciudades en las cuales se inscribía. Tanto desde el punto de vista de la monumentalidad de la mayoría de las obras mejor conocidas, como en lo tocante a los pequeños objetos destinados al uso suntuario, a la ofrenda religiosa o al ajuar funerario, el carácter de cualquier manifestación viene dado siempre por el ámbito urbano en el que adquiere su verdadero lugar. La trama y el diseño de las ciudades, con criterios obedientes a la ideología religiosa, a los mitos de origen y a los conceptos cosmológicos corrientes, incluyen las estelas, los altares o cualquier escultura exenta, del mismo modo que la distribución de cada uno de los edificios que las componen incluye las jambas o los dinteles labrados, los frisos ornamentados o las cresterías cargadas de estucos figurativos. Los mayas sabían perfectamente en qué lugar debían colocar las distintas tumbas de los distintos miembros de la colectividad, y por ende en qué rumbo iban a quedar depositados los jades o las cerámicas policromadas. Y todo ello era significativo.

El arte plástico maya se distingue de otras representaciones mesoamericanas por su voluntad de reiterar la importancia del movimiento, fenómeno coincidente y desencadenante de la vida en las cosmogonías y que se encuentra asociado íntimamente a la variable apariencia del paisaje y la luz tropicales. El arte, que es, junto con la religión y la lengua, la vía de acceso privilegiada al alma y la mente de los pueblos, está imbuido, en el caso de los mayas, de ese sentido del movimiento. En la selva todo se mueve, y los cambios de luz producen además en el tupido ramaje de la floresta el efecto de movimiento, las sombras se agitan con la brisa y el sinuoso paso de las serpientes provoca desplazamientos de otros animales que se sienten amenazados. Caen sin cesar las hojas de los árboles, las arañas tejen sus enormes redes y donde ayer se amontonaba el humus hoy trepan las raíces de un coloso vegetal. Los perfiles se modifican, las siluetas se difuminan en el amanecer, los colores firmes se trocan en tenues, y allí donde llega el fuerte sol de los trópicos los fulgores hacen casi desaparecer a los seres vivientes, todo parece mudable y equívoco, también los olores y la humedad que se pega al paladar, todo tiene un aire transitorio, vigoroso y al mismo tiempo caduco, nuevo y viejo, vivo y muerto. El mecanismo mimético que subyace en toda representación hace que ese dinamismo y esa ambivalencia se traslade al arte escultórico y a la arquitectura. Los edificios de estilo Puuc, por ejemplo, tienen a veces frisos en declive negativo para acentuar el esta-

tismo, pero simultáneamente incorporan un estallido de ornamentación que aligera las masas y acentúa la verticalidad. El mundo y los dioses se manifiestan en el fluir del tiempo y, como si de una teoría presocrática se tratase, es el fluir eterno e imparable el que establece la perenne transformación de las cosas, de la tierra y de los seres vivos, que no son iguales hoy —ni en apariencia ni en significado— a lo que eran ayer ni a lo que serán mañana. El arte maya está penetrado del dinamismo que proclama esa teoría; lejos del hieratismo y la rigidez de los modelos del altiplano mexicano, sean teotihuacanos, toltecas o aztecas, las figuras de las Tierras Bajas se mueven, tienen vida, cambian, tanto a través de los gestos y posturas, de los ornamentos y atavíos, como de las técnicas de ejecución que tienen muy en cuenta la incidencia de la variable luz y los efectos de claroscuro. Aun en los retratos de los reyes, cuando el protocolo impone la actitud solemne y el porte intemporal, hay algo siempre, unas plumas del tocado movidas por el viento, una pierna que se levanta para esbozar un paso de baile, una mano que se extiende para arrojar sangre o semillas, que denota que aquí él es un ser humano —a la vez que un dios— sujeto a las mutaciones decretadas por los demiurgos para su creación.

Hay quien piensa que todo lo que puede medirse puede comprenderse. Nada más alejado de la realidad en lo que toca al arte y a la arqueología de los mayas antiguos. Por mucho que describamos y analicemos sus realizaciones, solamente la intuición que nace de la profunda compenetración con el objeto de estudio puede conducir a una interpretación adecuada.

La apreciación anatómica en el arte maya se ciñe a modelos, cabezas, perfiles, torsos, piernas, cinturas, de diversas clases: el gordo, el alto, el fuerte, la mujer. No hay intención de reflejar el detalle anatómico según el personaje retratado, o sea, según la realidad y la verdad. Sucede algo parecido en el arte oficial y monumental egipcio. Es mucho más importante la actitud que la exactitud; lo que se pretende «retratar» es una función y un rango determinados, se trata, literalmente, de representaciones. Por eso el movimiento se erige en protagonista de tantas escenas de estelas o murales, muy por encima de los rasgos caracterológicos o psicológicos de los personajes que, aunque a veces ligeramente apuntados a través de los trazos físicos, son siempre poco trascendentes o significativos para la comprensión del conjunto. Claro es que en este problema juega una parte sustancial la capacidad del observador para percibir lo que el artista quiso reflejar; el problema de la percepción se reduce a si se percibe con los ojos o con la mente, si se ve lo que se espera o se quiere ver, o si se ve lo que verdaderamente ha representado el artista, éste a su vez seguidor de convenciones establecidas.

El arte maya es un arte fecundo porque pone todo su empeño en desentrañar las sensaciones del claroscuro que la luz filtrada del bosque impone a la percepción del observador. Como decía Hegel, sólo en una luz enturbiada puede distinguirse algo, porque la luz pura o claridad absoluta es igual a la absoluta oscuridad, no hay distinción y no permite existencias concretas. A partir del fenómeno de la luz, y de la multitud de cambios que experimenta en la selva tropical, se puede llegar a formular una teoría del movimiento en el arte maya.

La tensión en el arte maya es la expresión del principio básico de su ideología, la lucha de contrarios. Esa pugna da origen al mundo y permite la renovación constante de todo lo creado. Su versión ritual es el juego de pelota. En la plástica, se logra mediante la contraposición de volúmenes, líneas (rectas *vs*. curvas) y colores. También recurriendo a la composición, alternando figuras que reflejan un plácido sosiego con otras que manifiestan sentimientos de dolor, ira o humillación, como sucede en la Estela 12 de Piedras Negras, por ejemplo. De hecho, en la mayoría de las estelas mayas el soberano aparece absolutamente impávido, reflejando la sagrada cualidad perdurable e inamovible de su cargo, pero los adornos que lo cubren casi por completo son sinuosos y hasta esquivos, como si el artista quisiera crear la tensión necesaria para expresar el carácter divino del mandatario y a la vez su mudable y perecedera naturaleza humana. Hay casos, como el de la Estela 14 de Uxmal, que representa al rey Chaac, erigida en el cuarto katún del ciclo 10 (entre 905 y 907 aproximadamente), en que se produce una fuerte tensión por la situación del personaje en relación con sus atavíos y atributos, exagerados hasta extremos increíbles. El señor Chaac, estático y majestuoso, como corresponde a las convenciones en uso, parece que va a ser aplastado por un inmenso tocado de plumas que se alza sobre una plataforma-sombrero, y que es mecido por el viento en clara oposición a la agarrotada figura de debajo. Además, en esta estela hay una serie de pequeñas figuras que parecen volar en dinámica actitud por encima de la escena.

Como en otras culturas de la Antigüedad, el arte maya tiene dos facetas igualmente importantes: una es la que busca al espectador como parte sustancial de su propio sentido, otra la que lo rehuye deliberadamente. Ambas están equlibradas en cuanto a la calidad de las obras, pero la primera es más numerosa y sus productos más voluminosos. Uno debe preguntarse también en este caso por qué los artistas se esmeraban tanto para realizar unas obras que estaban destinadas al silencio de los exiguos espacios interiores, a la oscuridad de las tumbas o al olvido de los ámbitos clausurados. Obviamente, la respuesta es que ni existía ese silencio, ni esa oscuridad ni ese olvido. Tales obras, por ser como eran, por reunir

determinadas características formales y estar vinculadas a ciertos rituales, incorporaban un poder especial que se pondría de manifiesto a su tiempo en la relación con las divinidades, en el viaje de ultratumba o en el destino de los edificios y de las gentes que los visitaban. Dicho de otra manera, los mayas creaban para los restantes seres humanos de su sociedad y para las fuerzas inmateriales o no humanas que poblaban otras dimensiones del cosmos. Más allá del valor apotropaico de algunos objetos, creo firmemente que la mayor parte de las piezas ubicadas en situación oculta tenía por misión transmitir un mensaje a —o actuar sobre— los poderes espirituales, no extrasociales sino sencillamente inhumanos. En esa esfera de la realidad se encontraban desde los dioses a los antepasados, los difuntos, las fuerzas o cargas de los segmentos temporales, los *way* o espíritus considerados en ocasiones como una suerte de *alter ego*, y otras potencias de la tierra, del cielo y del inframundo.

Nietzsche decía que el mundo sólo se puede justificar como fenómeno estético, pero, contrariamente a su opinión de que el arte fija los aspectos del mundo cambiante, que es por ello eternización y deseo de vencer al futuro, el arte maya constituye un paradigma inigualable de la voluntad humana de someter cualquier manifestación monumental y de estilo al devenir histórico. La pertinaz «recreación» de las ciudades a través de las ampliaciones y reformas de los conjuntos arquitectónicos, las sucesivas demoliciones parciales de los edificios para sustituirlos por otros, y la destrucción o entierro de estelas y relieves, son pruebas suficientes de que el arte, para los mayas, estaba supeditado a la conveniencia y oportunidad del sentido del mensaje que preconizaba. Y ese mensaje era, por definición, circunstancial, sometido al tiempo de uno o varios reyes, a su peripecia política particular. Aun en casos excepcionales, como el que implica la conservación intacto del edificio llamado Rosalila en Copán, la estructura ricamente ornamentada fue cubierta por otras construcciones posteriores. Tal premisa debió de ser conocida, respetada e interpretada adecuadamente por los gobernantes y nobles que proponían, alentaban y patrocinaban obras públicas de carácter artístico, de modo que aquel anhelo de perdurar y vencer al futuro hay que entenderlo como la continuidad de los objetos materiales, de la obra plástica, en el más allá, en el Otro Mundo al que viajaban lo mismo que los hombres que los habían creado y difundido, y de ahí seguramente que los edificios y otros monumentos tengan sus propias ofrendas igual que los muertos. El arte maya se convierte así en un modelo de la vida, de la vida y de la muerte, y retrata con mucha mayor exactitud las ideas y el comportamiento de la sociedad en la que nace; es un arte sujeto también al tiempo inexorable y a los cambios de estado y de naturaleza que el tiempo provoca.

El estilo es esa unidad de las obras de arte que se logra por la aplicación de una técnica particular, la adopción de formas determinadas y la utilización de cierta iconografía. El estilo es una necesidad humana. No cabe duda de que en el arte maya conviven varios estilos, aun siendo partícipes todos ellos de los rasgos generales que identifican las manifestaciones del sur y sureste de Mesoamérica, como por ejemplo el predominio del relieve en la escultura, lo que constituye una técnica arcaica que limitó parcialmente la posibilidad de reflejar la acción y el movimiento, o la aplicación pictórica de colores puros, obteniendo las distintas tonalidades por una mayor o menor saturación, o ampliando la paleta en ocasiones mediante la superposición o mezcla, o la ausencia de sombras porque los artistas no pintan la luz, consiguiendo la iluminación por medio del mero contraste de colores, o la inexistencia de verdadera perspectiva, recurriendo a una perspectiva (falsa) vertical en la que se supone que lo que está situado más arriba está más atrás. Pero lo verdaderamente significativo es que todo el arte maya, desde las regiones sureñas de Belice o Chiapas hasta las septentrionales de Yucatán o Campeche, comparte en el período Clásico, y aun antes y después, lo que se ha llamado un mismo aire de familia que lo hace inconfundible y lo distingue, por ejemplo, del arte de Monte Albán o del de Teotihuacán. Ese aíre de familia, esa «mayanidad», procede probablemente de los rasgos generales que vengo mencionando, de la inspiración selvática y tropical, del deseo de expresar la fugacidad y a la vez la permanencia —fugacidad dictada por la veloz sucesión de las situaciones vitales, y permanencia como ese anhelo humano que hace diferente a la sociedad de la jungla que la rodea— en la lucha diaria por subsistir, por construir una realidad en armonía con el cosmos, y por afianzar los rasgos culturales en el cambiante entorno.

Una última observación sobre las relaciones entre arte y escritura. Los signos que componen la escritura jeroglífica maya son en sí mismos obras de arte, y no sólo por la ambición de la caligrafía y la calidad del resultado estético, sino debido al valor que se les atribuye, que va más allá de la reproducción de una idea o un sonido para abarcar significados ideológicos profundos, tanto desde el punto de vista de la sacralidad de la imagen o el trazo como en términos de los efectos que su plasmación puede desencadenar. Los mayas escribieron mucho de pocas cosas y poco de muchas cosas, es decir, contrariamente a los egipcios, por ejemplo, no hay inscripciones sobre asuntos cotidianos, como la agricultura, el comercio o la familia, no hay literatura en el sentido tradicional de la palabra, cuentos o leyendas como el de Sinuhé, descripciones geográficas o de viajes, pero conocemos multitud de textos con datos políticos, militares y religiosos. Por tanto, el arte se desdobla en la escritura, o viceversa, y

refleja la necesidad casi obsesiva de expresar aquellas cuestiones que implicaban a los hombres en el concierto cosmológico. Es el retrato de una cultura especializada, gente de la selva, empujada, desde el momento en que se elevaron a la categoría de civilización, a conciliar inexorablemente la fugacidad de la existencia individual en los trópicos con los ciclos, de apariencia eterna, de lo que estaba por encima y por debajo, en el cielo infinito, en el agua inmutable y a la vez cambiante, y en la tierra devoradora y nutricia.

La arquitectura

La ciudad maya no existe, es como un mar discontinuo, es imposible distinguir los confines, lo que llamamos ciudad era un conglomerado de construcciones dispersas, reunidas a veces en grupos o, más estrechamente, sobre «acrópolis» o plataformas de grandes dimensiones. Es el sentido de tales construcciones, su función y su significado, lo que hace de la totalidad una realización urbana, porque allí se cobijaba el poder, las instituciones políticas y económicas, y desde allí se administraban los territorios. Pero las trazas de la ciudad no tenían en cuenta el tráfico de personas que no estuvieran relacionadas con los gobernantes y la religión, no contemplaban espacios de ocio y esparcimiento que no fueran los destinados a rituales y a concentraciones militares. En la ciudad maya no hay calles, hay patios y plazas, prima la distribución sobre la circulación, no se transita *entre* los edificios sino *hacia* los edificios. No hay libertad de acción en una urbe así, ningún maya pensaba en pasear plácidamente o en sentarse a ver a sus vecinos, tales cosas podían llevarse a cabo en las aldeas y en los pequeños asentamientos rurales, pero la sede del *k'ul Ahau*, el rey divino, era una creación artificial que plasmaba el mensaje de la unión de la sociedad con el cosmos. La ciudad era un espacio místico porque reproducía simbólicamente las ideas y las formas de los mitos cosmológicos. La ciudad convertida en cosmos y, por lo tanto, sagrada. Además, la ciudad maya no era nada fácil para los transeúntes, había que subir empinadas escalinatas, o a veces, para acceder a un grupo de edificios o a un patio interior, era preciso remontar unos escalones megalíticos que suponían un esfuerzo gimnástico extraordinario, y más si pensamos en la reducida estatura de aquellos antiguos pobladores. Por otro lado, ¿cómo conjugar armónicamente las necesidades urbanísticas con la intensidad y la elocuencia de las imágenes expresadas a través de la arquitectura, imágenes idealistas y fundamentalistas? Los mayas hubieran compartido aquella doctrina hermética que dice que así como

los cuerpos se reflejan en los espejos, así las cosas incorpóreas se reflejan en los cuerpos, y el Cosmos inteligible en el Cosmos sensible. Intentaron por doquier hacer material lo que era invisible e inmaterial. Por el hecho de que la ciudad maya era un inmenso escenario resultado de la suma de distintas construcciones repletas de imágenes que, individualmente, poseían plenas cualidades simbólicas, es por lo que resulta tan importante dedicar mucha atención a la arquitectura.

El campo artístico maya que ha atraído la atención de los occidentales desde el siglo XVI, que suscita todavía encontradas emociones en los estudiosos, y que convoca cada año a miles de turistas en la selva tropical, es la arquitectura. Para comprender, aun superficialmente, el sentido de la distribución de formas y volúmenes en el aire limpio y caliente de las Tierras Bajas, es preciso comenzar describiendo los rudimentos de la técnica que hizo posible las construcciones, para seguir después con la tipología de los edificios e interpretarlos finalmente en su contexto social[6].

Los materiales básicos empleados durante el período Clásico en la construcción de los centros ceremoniales de las ciudades son la madera, la cal y la piedra. Con madera de caoba y zapote se hacían dinteles y refuerzos para las bóvedas, andamios y escaleras que simplificaban el trabajo, y rodillos para acarrear pesados bloques desde las canteras. Los grandes árboles, a menudo de más de veinte metros, eran abatidos con hachas de sílex y con ayuda del fuego. Tierra, cascajo calizo y esquirlas de piedra entraban en el núcleo de plataformas y basamentos, y con sillares o lajas de talla más o menos regular se levantaban muros y paredes. En casi toda la península de Yucatán se utilizó la piedra caliza, en Quiriguá la arenisca, y en Copán una piedra eruptiva, la traquita, dura y consistente.

El cemento, necesario para sujetar las pesadas edificaciones, se obtenía del carbonato cálcico o roca de cal. Los indígenas amontonaban una buena cantidad de madera y ponían encima los guijarros calizos previamente partidos y humedecidos para facilitar la descomposición. Un largo palo penetraba verticalmente en la hoguera a fin de preservar el agujero del tiro y dejar hueco para introducir las brasas que prendían el combustible. Consumida la leña, la cal quedaba depositada en el suelo como un fino polvo; añadiendo agua y materiales inertes, arena o marga, en proporciones convenientes, se conseguía el mortero. Expuesta al aire, la cal apagada pierde agua que es sustituida por anhídrido carbónico, con lo cual el mortero vuelve a ser carbonato cálcico químicamente idéntico a la piedra original. Como este último fenómeno produce el encogimiento del volumen de la masa, y con ello graves desastres, hay que mezclar forzosamente sustancias impermeables —especialmente marga, pues en las tierras bajas escasea la are-

na— en buena cantidad. El hormigón se preparaba con polvo de cal y restos de piedras partidas.

El estuco, usado siempre para enlucidos y pavimentos, y también con frecuencia como materia prima para esculturas y elementos ornamentales, se obtenía con cal muy fina amasada con agua manteniendo en suspensión una solución de goma vegetal. Aunque la pasta resultante se endurece posteriormente, la humedad tropical altera sin remedio los estucos, de manera que pisos, adornos y figuras se encuentran hoy bastante deteriorados. De hecho, lo mismo ha sucedido con toda la piedra caliza expuesta a la intemperie, a veces en avanzado estado de disolución a causa de las fuertes y reiteradas lluvias.

A medida que las construcciones aumentaban en proporciones y peso, los cimientos dejaron de ser simples lechos de tierra apisonada. Estos cimientos consistían por lo general en una capa de guijarros bajo otra de hormigón, rematados cuando era el caso por el piso de estuco. En total, variaban entre 0,50 y un metro de espesor. La evolución de las paredes, sin embargo, tiene que ver con estilos regionales; empieza con los muros de piedras planas o lajas de Palenque y Toniná, continúa con la arquitectura de bloques o sillares cúbicos irregulares de Tikal y Yaxchilán, y termina en el muro de hormigón revestido de Uxmal y Chichén Itzá. En esta última zona, la piedra bien cortada cumple prácticamente una función decorativa empotrada en la masa de concreto; en realidad, es una forma de encofrado donde el mosaico pétreo oculta la gruesa pared.

Una variedad interesante se halla en Comalcalco y otros sitios cercanos, porque allí se construyó con ladrillo, quizá siguiendo una remota costumbre típica de la costa de Tabasco carente de piedra. Naturalmente, existe sincronía entre los distintos procedimientos regionales, pero las respectivas técnicas implican, junto a los factores industriales, resultados estéticos también diferentes.

Las famosas bóvedas mayas, uno de los rasgos característicos de esta civilización, se elevaron a la manera de los paramentos yucatecos, antes de que fraguara el hormigón blando. Las piedras-dovelas eran colocadas poco a poco mientras se depositaba la mezcla, por eso tienen frecuentemente aspecto cuneiforme, para facilitar la soldadura. Endurecida la cal, la bóveda perdía función, pasando a ser en realidad un muro inclinado, que podía desmoronarse parcialmente pues sus piedras componentes no cumplían la misión de distribuir fuerzas y presiones hacia las paredes. En todo caso, este tipo de bóveda falsa es un logro técnico significativo que conviene destacar. Aunque la dinámica estructural es la propia de un bloque monolítico descansando sobre los muros verticales del edificio, parece seguro que los arquitectos conocieron los principios de estabili-

dad, evitando hábilmente el desplome interior de las cubiertas; incluso sin las dovelas del verdadero arco los puntos de ruptura son los de mínima sección, y el efecto final es el mismo que en el juego de empujes laterales. En algunas construcciones de Tancah y Tulum, en la costa de Quintana Roo, los mayas aplicaron las leyes del arco sin llegar a descubrirlo ni realizarlo materialmente. En Calakmul, sin embargo, se ha excavado recientemente un edificio o subestructura cubierto, según indica el arqueólogo Ramón Carrasco, con auténtica bóveda de cañón. Desde luego, experimentando durante más de mil años con muros inclinados y distintas clases de dovelas, no es de extrañar que los mayas llegaran a conocen los principios de la distribución de fuerzas en los edificios, pero otra cosa fue su aplicación. También conocieron la rueda, aunque jamás la utilizaron para el transporte o la construcción. Todo ello demuestra que en este pueblo, al igual que en otros de la Antigüedad, la tradición, bien anclada en un sólido sistema de valores, se impuso frenando los posibles avances tecnológicos o industriales. En muchas ciudades, sobre todo en el norte, como sucede en Ek Balam, las bóvedas se remataron a menudo con claves en las que se pintó una figura, generalmente al dios Kawil, tal vez como protección o para que resultara convincente la identificación de la estancia en términos cosmológicos, el *cielo* del cuarto se convertía en el cielo real.

Otras techumbres, por ejemplo en Edzná y numerosas ciudades, se hicieron con el entramado de madera a dos aguas revestido de palma típico de las chozas campesinas, más o menos lo que hoy se llama coloquialmente una *palapa*. No es un procedimiento sencillo y requiere de mucha destreza y conocimiento de los materiales orgánicos. Todavía no está claro si las techumbres de materiales orgánicos se emplearon solamente en determinados tipos de edificios, tal vez de menor importancia simbólica, aunque el trabajo, y los cuidados de renovación y mantenimiento, son prácticamente iguales o aun mayores que cuando se trata de la bóveda de piedra.

Es probable asimismo que en ciertas ocasiones se utilizara una cubierta plana de vigas de madera cruzadas preparadas con hormigón, como se hacía en la gran metrópolis de Teotihuacán; en tiempos postclásicos esta modalidad, común en el altiplano de México y Guatemala, se extendió considerablemente al norte de la península de Yucatán, pero los derrumbes sucesivos según se pudrían los palos han impedido que los arqueólogos reconozcan la técnica con el necesario detalle.

El enorme peso de las bóvedas macizas, sumado al de las peinetas o cresterías que se alzaban sobre ellas, obligaba a aumentar el grosor de las paredes y a reducir al mínimo los vanos. Las puertas eran cuadradas,

rectangulares o trapezoidales, nunca más altas de 2,5 metros, y a menudo realmente bajas, rematadas por dinteles de madera de zapote o, más raramente, de piedra caliza. No se han conservado las hojas, y son muy escasos los soportes o bisagras que sugieren su existencia; quizás eran de algún material perecedero o sencillas cortinas de tela, pues resulta lógico que el interior de templos y palacios estuviera a salvo de miradas indiscretas. Hay una curiosa excepción en la cámara funeraria del Templo de las Inscripciones de Palenque, cuya puerta triangular se cerraba con una losa que giraba sobre sí misma. También constituyen caso único las cuatro ventanas al exterior del Templo de las Siete Muñecas (Estructura l-sub) de Dzibilchaltún, pues lo normal son los huecos excéntricos de ventilación y las aberturas angostas en los tabiques, aunque en este caso puede tratarse de un procedimiento para investigar el movimiento del sol por la sombra proyectada en las paredes, a la manera de un gnomon.

Fachada draconiana de un templo yucateco.

Las llamadas cresterías son muros de mampostería erguidos encima de los edificios como soporte de enormes relieves y estatuas. Pueden ser simples o dobles, y en este último caso paralelos o unidos en el punto

más alto. Suelen apoyar en la pared trasera del santuario, más resistente porque carece generalmente de vanos, aunque también en la divisoria o incluso en la de fachada. Hay cresterías de proporciones descomunales: el Templo V de Tikal, por ejemplo, es decir, el templete que corona el basamento piramidal, mide nueve metros de altura, y su correspondiente crestería supera los quince metros. En Yaxchilán tienen hasta cien metros cuadrados de superficie. Entonces, para atenuar los efectos de tan tremenda carga, las paredes son reforzadas dándoles un espesor de varios metros, y la misma peineta se aligera y queda reducida a una armadura perforada, con lo que tiene la ventaja adicional de oponer menor resistencia al viento.

Gracias a las plataformas de piedra, a los agujeros dejados por los postes en el suelo de estuco, a los grafitos tan abundantes en las ciudades, y a las representaciones en los monumentos o en los libros prehispánicos que llamamos códices, podemos reconstruir el aspecto y dimensiones de las antiguas chozas de habitación. Esa vivienda campesina fue el modelo para los edificios de piedra, sus diferentes elementos fueron paulatinamente petrificados en construcciones levantadas en honor de los dioses y de los reyes y la nobleza de sangre, y a ellos se añadieron multitud de ornamentos, pero la forma del espacio interior se mantuvo casi inalterable como la vigencia del concepto que expresaba, casa del pueblo, casa de los dignatarios, casa de los sacerdotes, casa de los antepasados.

Las capillas o pequeños templos fueron en principio auténticas chozas sagradas de madera, paja y hojas de palma. Los basamentos, sin embargo, adquirieron enseguida gran elaboración, perdiendo su finalidad primitiva relacionada con el aislamiento y la aireación de las habitaciones para convertirse en una superposición de plataformas con apariencia de pirámide truncada. La elevación del basamento requería el desarrollo de los modestos escalones, transformados ahora en amplias escalinatas situadas en una o varias de las caras del edificio. Por el carácter sagrado de esa montaña artificial, las gradas se hicieron empinadas con huella muy breve, de manera que el ascenso exigía una posición inclinada del cuerpo, gesto de sumisión y respeto hacia el lugar y hacia los dioses residentes en la cúspide. El interior del templo reproducía gracias a la bóveda el vacío de la cabaña, pero al exterior el friso en talud acabó por ser vertical, pues sus relieves de estuco estaban así mejor protegidos de las lluvias y además ganaban en visibilidad para las gentes reunidas al pie de la estructura.

Los paramentos frontales del basamento son verticales o en talud, y están con frecuencia adornados con molduras o salientes particulares. La escalinata puede fundirse con la masa piramidal o quedar exenta; a

veces se decora con inscripciones jeroglíficas, o estatuas, o lleva anchas balaustradas rasantes llamadas alfardas. El templo o capilla sobre la pirámide tiene zócalo bajo con uno o más escalones, puerta de fachada o pórtico con varias entradas, una o dos crujías, o cuartos colocados en hilera que semejan un largo pasillo. En ocasiones el templo contiene un santuario interno o cella en la parte posterior, como sucede en Palenque.

La pirámide se empezaba a construir terraza por terraza, y la primera se diseñaba sobre un terreno delimitado en cuyo centro se hallaba a menudo la cripta fúnebre o tumba real; tanto si había o no un personaje destinado a ser enterrado en ese punto, la planta era orientada según criterios cosmológicos. Esa plataforma inicial, y las siguientes escalonadas, se rellenaban de tierra, cascajo y desechos, sujetos casi siempre por muros de mampostería ordenados en rejilla como recintos cerrados. Una vez nivelada, la masa de materiales de cada piso era sellada con un suelo de estuco en el que se dibujaba la silueta de la nueva plataforma y de las paredes que sostenían el relleno. Rampas de tierra, escaleras y andamios facilitaban el acarreo de materiales y el trabajo de los albañiles, canteros y estuquistas. Se utilizaban también seguramente cuerdas, rodillos, pértigas, cestos, serones, parihuelas, y planchas de madera deslizantes. No muy diferentes fueron los procedimientos empleados en la meseta de Gizeh cuando se erigieron las más famosas de las pirámides egipcias. Por cierto que no acaba aquí el paralelismo; al igual que en el Egipto del Nuevo Reino, donde la planta de los templos y de las tumbas guardaba una semejanza debida a que ambas estructuras eran concebidas como caminos hacia lo más sagrado, el santuario o la cámara funeraria, donde se producía el encuentro con el más allá, también en las pirámides mayas el eje central constituye una vía por la que el difunto enterrado en el basamento o debajo de él asciende o desciende hacia el Otro Mundo a través de las etapas iniciáticas que se representan con las plataformas superpuestas. El tránsito paulatino a ese ámbito trascendente es horizontal en Egipto, una idea inspirada quizá por el desierto libre, inabarcable pero abierto a la vista hasta el horizonte, mientras que es vertical en el Mayab, tal vez porque ahí la inspiración procedía de los árboles gigantescos de la selva, erguidos hacia el cielo y profundamente enraizados en la tierra, obstáculos para la mirada, a la que obligan a elevarse. La pirámide es en realidad un complejo constructivo rico en efectos escenográficos, suele estar conectada con plazas, patios y otros edificios, y en su proximidad se erigen estelas y otros monumentos; es aquí más que en cualquier lugar de la ciudad donde se desvela la concepción expresionista que impregna la arquitectura sacra de los mayas.

Decía Cees Nooteboom que las montañas son la majestad de los dioses en la tierra. En las Tierras Bajas mayas no hay grandes montañas, pero pervivía el recuerdo de las que llenan el altiplano de Guatemala y Chiapas, muchas de las cuales llevan siglos escupiendo periódicamente fuego, lanzando al cielo lo que se origina en el interior de la tierra, conectando, pues, los distintos pisos del universo. La pirámide es una montaña artificial —y aun así, una verdadera montaña— que surge del océano del subsuelo, un microcosmos, su razón tipológica está en los mitos cosmogónicos como los del *Popol Vuh*. Su vinculación con los reyes y las dinastías convierte a los gobernantes en demiurgos que renuevan el acto de la creación, descendientes de los dioses fundadores del universo. El agua simbolizada por las grandes plazas delante o en torno a las pirámides quiere decir indeterminación, pues no hay en ella referencias que permitan distinguir partes o elementos, o sea, dado que esa indeterminación afecta al espacio y al tiempo, los señores enterrados en las pirámides, o que son exaltados allí, se sitúan en un plano primordial, el apropiado para el renacimiento. El océano del origen, que se reproduce urbanísticamente, por ejemplo, en Copán, simboliza, como masa infinita de agua, el tiempo anterior al tiempo, o bien, lo que es lo mismo, la ausencia de tiempo, una dimensión necesaria para las reivindicaciones sobrenaturales de los reyes o *ajauob*.

Frente a la verticalidad de las pirámides con santuarios superiores, ejes perpendiculares al suelo, enhiestas como flechas disparadas hacia las nubes por encima de los corpulentos árboles, los llamados palacios son edificios planos, horizontales y pesados, aunque se construyan sobre plataformas, que dan a menudo una fuerte sensación de quietud y estatismo.

De forma alargada, tendidos sobre un basamento más o menos bajo, comprenden varios cuartos dispuestos de diferentes maneras, bien independientes y abiertos a la fachada principal, o en hileras paralelas con puertas a los lados mayores del rectángulo, o pueden estar unidos entre sí formando un prolongado pasillo, como las estancias de un palacio barroco. Hay palacios con cámaras en los extremos longitudinales a las que se accede por los lados pequeños, otros con planta muy complicada de múltiples alas distribuidas en torno a patios centrales (por ejemplo en Palenque), a veces tienen dos o más pisos conectados por escaleras interiores (por ejemplo en Tikal), o se levantan en una sucesión de niveles de aspecto piramidal (por ejemplo en Sayil). Las combinaciones y variables en este tipo de construcciones son prácticamente ilimitadas, y en ellas se manifiesta el ingenio y la personalidad de los arquitectos sin las restricciones propias de los conservadores cánones religiosos. Faltos de la gracia aérea de los altísimos basamentos, los palacios pare-

cen bloques macizos de piedra que han sido vaciados por dentro, pero la riqueza ornamental, el buen uso de las molduras, cornisas y remates, y el gusto por los detalles en el acabado, rompen la cúbica monotonía hasta lograr resultados de sutil armonía y solemne belleza. Tal vez ninguna otra cultura prehispánica de América supo elevar a tal grado de elegante majestad su arquitectura residencial; bastaría el ejemplo del Palacio del Gobernador en Uxmal para justificar esa afirmación, o del Cuadrángulo de las Monjas de la misma ciudad, mas hay decenas de edificios de semejante calidad estética dispersos por las tierras bajas tropicales del sur y sureste de Mesoamérica, en Copán, Yaxchilán, Nakum, Naranjo, Tikal, Yaxhá, Kabah, Becán, Edzná, Calakmul, Caracol, Xunantunich, Altún Ha, Chichén Itzá, Oxkintok, Piedras Negras, Uaxactún, Xpuhil, Labná, Palenque o Cobá.

La función de los palacios es todavía objeto de discusión; aun aceptando que eran habitaciones destinadas a la familia real y a la nobleza, no sabríamos decir si fueron diseñados para residir de manera permanente o si albergaban a determinada categoría de personas en momentos especiales. Raramente se encuentran —o se pueden definir— en ellos las áreas de servicios características de esta clase de mansiones en otros lugares del mundo antiguo —una importante excepción es el Palacio de Palenque, donde al menos se descubrieron verdaderas letrinas—, o los rasgos considerados como prueba de actividad doméstica, fogones, cocinas, despensas, aljibes, almacenes, aposentos para los criados, etc. Excavaciones en Aguateca han permitido afirmar, no obstante, que ciertas áreas estaban reservadas para el trabajo de artesanos y otros especialistas, a la manera de lo que sucedía en los grandes conjuntos palaciegos de Creta, Mesopotamia, China o Japón[7]. La enorme extensión y complejidad de algunos palacios mayas, con decenas de aposentos, sugieren la idea del monasterio tradicional del Viejo Mundo, las reducidas dimensiones de los cuartos, y su disposición en largos corredores, recuerdan sin duda la imagen de las celdas conventuales; los escasos ventanucos, los nichos en las paredes, la luz y la ventilación insuficientes, son detalles más acordes con estancias para el aislamiento y la mortificación que con la suntuosidad de los salones habitados por los monarcas y su corte. A pesar de ello, caben otros argumentos en favor de la identificación de los palacios con la residencia de los linajes reales y de la corte misma; el tamaño de los cuartos estaba condicionado por las limitaciones técnicas, la bóveda de hormigón no permitía cubrir amplios espacios, y los mayas preferían celebrar las reuniones multitudinarias al aire libre en los patios y plazas adyacentes. La decoración de los palacios, cuando se ha conservado, es fastuosa (por ejemplo, las espléndidas pinturas de la Estructu-

ra 1 de Bonampak), y dentro de las piezas es frecuente hallar banquetas de mampostería y estuco usadas a la manera de tronos según se desprende de la iconografía de la cerámica pintada. Pueden interpretarse entonces tales construcciones como lugar de retiro ocasional de reyes, dignatarios y sacerdotes, bien durante el tiempo ceremonial o para recibir embajadas y dar audiencias; asimismo pudieron ser moradas habituales de las familias gobernantes, con dependencias anejas donde se resolvían los asuntos de estado, y en ese caso sería su peculiar distribución la que protegería la intimidad de los individuos de sangre noble. En la ciudad de Aguateca, como he dicho antes, se descubrieron algunos objetos en los cuartos de los palacios que permiten asignarlos a nobles artistas y escribas, aunque el uso estrictamente doméstico y continuado de tales estancias sigue siendo dudoso. Dado el valor simbólico de las construcciones, perceptible en su ubicación, características formales y elementos decorativos, es posible sugerir una doble residencia para las elites mayas: temporal en los palacios de piedra e igualmente esporádica en otras construcciones de materiales perecederos más cómodas y mejor adaptadas a las duras condiciones climáticas tropicales. Una dificultad a la que se enfrentan los arqueólogos es la gran austeridad de los amueblamientos interiores; los mayas, lo mismo los pobres plebeyos que los grandes dignatarios, apenas contaban con algún taburete de madera, y no hay indicios de armarios, camas, sillas, estanterías o elementos suntuarios para colgar en las paredes, con toda seguridad porque no eran necesarios; los hombres se sentaban con las piernas cruzadas a la manera oriental, casi siempre en el suelo, a veces sobre una estera, y así comían y bebían, y así dormían tumbados, se recostaban en gruesos almohadones y tal era toda la comodidad posible. Los reyes y otros altos cargos tenían tronos o tarimas de mampostería que sin duda servían a la vez de camas, gozaban de numerosos cojines como respaldo y apoyo, y veían colgar de las paredes hermosas cortinas, pero no se distingue nada más en las numerosas escenas de corte que se pintaron en la superficie de las vasijas, cuando aparece un objeto, recipientes, espejos, telas, armas o instrumentos musicales, suele estar colocado directamente sobre el suelo, y ni siquiera se distinguen las redes o bolsas suspendidas de vigas o muros en las que sin duda se depositaban algunos bienes preciosos o de pequeño tamaño.

Las torres son esbeltas estructuras arquitectónicas de varios pisos. Se ha supuesto que servían de observatorios astronómicos, pero ésa es una misión que podían desempeñar también perfectamente las pirámides. De hecho, los mayas practicaban la astronomía en muchas ciudades mientras que las torres son poco abundantes. Las más famosas son la cuadrada y ligera de Palenque, de cuatro pisos, situada en el patio

suroeste del Palacio, y la cilíndrica de Chichén Itzá. Sendas escaleras conducen a los cuartos superiores, con la curiosa circunstancia de que su arranque no está a nivel del suelo, sino a algunos metros de altura, por lo que debía ser necesario utilizar primero una gradilla de mano. La forma de la escalera interior del observatorio de Chichén Itzá da nombre al edificio, El Caracol. Rasgo compartido igualmente son las ventanas o troneras que permiten fijar la vista desde lo alto; en Palenque hay una interesante banqueta para el descanso de los atentos vigías, dedicados sin pausa a escrutar el fugaz movimiento de los cuerpos celestes, o quizás, alternativamente, a acechar la actividad de las gentes en la llanura circundante. Otra clase de torre es la que se ha llamado emblema, pues, siendo maciza por lo general, incluye un relieve monumental en su parte alta o crestería. Las más famosas de tales torres son las de Nocuchich, en Campeche, una de las cuales muestra un enorme rostro en su parte frontal, recordando los semblantes arquitectónicos en el arte khmer camboyano. Hay otras así en la región de los Chenes, en el interior de la península de Yucatán. Y quizá haya que recordar también que en el estilo arquitectónico Río Bec destacan las torres integradas en los conjuntos palaciegos, que imitan a los templos piramidales pero con cuerpos y escalinatas falsas y santuarios compactos e impenetrables.

El juego de pelota es una construcción típica de toda Mesoamérica. Tiene por lo general planta de doble T, y consta de un área de campo, patio o cancha, limitada por muros continuos y banquetas en talud. A veces hay templos u otras estructuras asociadas en distintos planos, sobre el suelo o sobre los mismos muros paralelos. Unas piedras, a menudo labradas, empotradas en el terreno de juego o en los muros laterales señalaban los sectores de cada equipo en la competición. Las variantes formales son muchas de una a otra ciudad maya, y es posible, por tanto, que hubiera diversas modalidades de efectuar los encuentros. Las banquetas de Copán, por ejemplo, tienen declives cuya inclinación es inferior a 40°, mientras que en Chichén Itzá el talud es más abrupto y precede a un alto muro vertical. También son diferentes las dimensiones de la cancha, que oscilan alrededor de los treinta metros de longitud, aunque en Chichén Itzá supera el doble. Los supuestos espectadores no contaban con lugar adecuado donde acomodarse, quizá permanecían en pie sobre las estrechas plataformas laterales, pero, en todo caso, es indudable que no se trataba de un deporte popular. En efecto, el juego de pelota era fundamentalmente un rito relacionado con la mitología cosmológica en el que participaban los reyes y la nobleza, a través del cual se hacía patente la pugna entre las fuerzas dominantes en los estratos del universo. Con el movimiento pendular de la gran pelota de caucho, y con el sacrificio hu-

mano que solía clausurar la contienda, se rememoraba el acto primitivo de la creación del mundo y de los astros, y así los oficiantes prolongaban la vida que surgió en aquella remota edad, cuando el sol y la luna empezaron a caminar y dieron origen al tiempo y al espacio. Es sobre todo en el juego de pelota donde se comprueba que la arquitectura maya fue concebida principalmente como dramaturgia sagrada.

Los baños de vapor, denominados a menudo con el término náhuatl temazcal, son construcciones muy extendidas también por toda Mesoamérica. De trazado sencillo o complejo, con uno o más cuartos en superficie o semisubterráneos, son fáciles de identificar por los bancos, los desagües y el fogón en el que se producía el vapor de agua. Aunque perduran hoy en día en el ámbito rural, los de fecha prehispánica de las Tierras Bajas se hallan en los recintos ceremoniales y por eso creemos que tuvieron un sentido ritual, relacionado con las purificaciones previas a las fiestas religiosas. Destacan los temazcales de Palenque, Piedras Negras, Uaxactún, Quiriguá y Chichén Itzá.

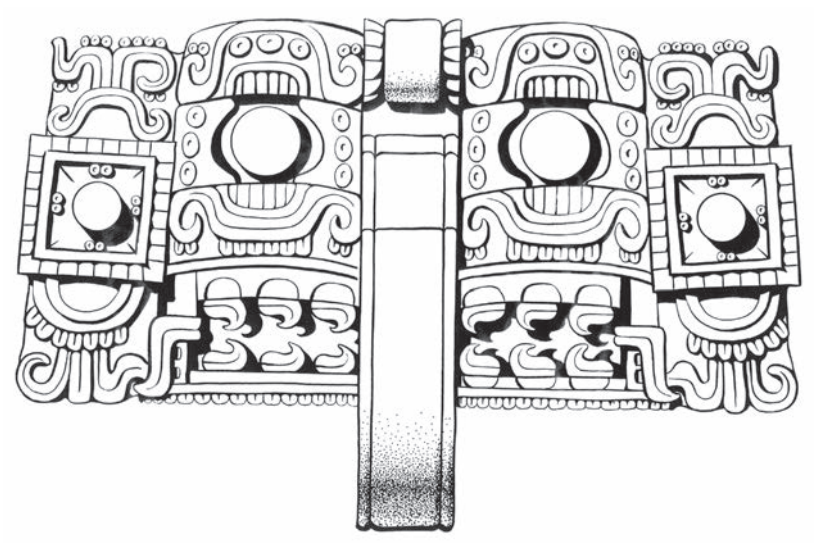
Aunque todavía mal conocidos y a la espera de una adecuada clasificación estilística, es necesario mencionar por su gran importancia ritual y simbólica los edificios laberínticos. A raíz de la excavación y estudio del laberinto de la ciudad de Oxkintok, los investigadores han puesto su atención en estas raras construcciones también presentes en lugares como Toniná, Yaxchilán o Palenque. De variada morfología, lo que las hace comunes es el propósito del arquitecto antiguo de diseñar un espacio semisubterráneo en el que se pudiera simular un viaje al interior de la tierra, experimentando los viajeros procesos de alteración de la conciencia y alucinaciones equivalentes a las que se pueden conseguir deambulando con muy escasa iluminación, después de ayunar o ingerir drogas, por el interior de las cavernas yucatecas.

Finalmente, merecen una breve mención los arcos monumentales. Son de dos tipos, los que forman parte de un conjunto arquitectónico mayor, como en Uxmal, Oxkintok y Labná, y que sirven para la comunicación entre sectores o áreas de la ciudad, y los que están aislados. Ejemplo único de esta última categoría es el arco de Kabah, que se levanta solitario como una puerta o entrada triunfal sobre la calzada que sale a las afueras del perímetro urbano.

La decoración y otras características técnicas y formales, permiten definir varios estilos arquitectónicos regionales, principalmente los del Petén, valle del Motagua, cuenca del Usumacinta, Costa Oriental, Puuc, Chenes y Río Bec.

En Petén, las masas imponentes de los edificios quedan suavizadas por la altura de los basamentos. Las plataformas guardan una incli-

nación semejante a la de la cubierta, lo que subraya el efecto de elevación. Los paramentos frontales de los cuerpos de las pirámides incluyen molduras y entrantes que rompen la austera continuidad de los muros dotándolos de gracia y ligereza. Las paredes exteriores de templos y palacios son lisas, terminan en una moldura media desde la cual adoptan una ligera inclinación para convertirse en frisos decorados con relieves de estuco. Los santuarios son sólidos y macizos, con una sola puerta, pero la planta es irregular y se distinguen las sucesivas crujías.



Mascarón draconiano en un edificio de Yucatán.

En el valle del Motagua, en Copán y Quiriguá, no se utilizó la piedra caliza. La ausencia de cal impulsó el desarrollo de los muros esencialmente líticos, cuyo aparejo incluye en ocasiones un estrecho núcleo de hormigón. La traquita verde de Copán es dura y resistente, sin embargo abundan allí las esculturas de ese material que decoran los edificios importantes. Del mismo modo se adornan profusamente los frisos de los templos. Algunas estructuras de Copán son realmente singulares, como la llamada Tribuna Monumental (Templo 11), con dos figuras humanas flanqueando la escalinata exenta y tres caracoles gigantescos tallados en piedra sobre el basamento. La Escalinata Jeroglífica, al sur de la Gran

Plaza, tiene cada peldaño grabado con signos de escritura y las alfardas adornadas con largos diseños serpentinos. La plataforma de la Escalinata de los Jaguares, que baja al patio del este, soporta dos felinos en actitud rampante esculpidos casi en bulto redondo. La perspectiva cubista de los edificios se interrumpe con anchas graderías y representaciones tridimensionales de gran realismo, la tendencia es a la horizontalidad y faltan por lo general las cresterías.

En la región del Usumacinta, las ciudades de Yaxchilán y Piedras Negras poseen inmensas acrópolis; las construcciones son eclécticas, con rasgos de Tikal y de Copán, pero comparten con Palenque la supresión de los tabiques laterales, el gusto por la decoración en estuco y la finura de ejecución de los bajorrelieves. En Palenque los basamentos son bajos, con plataformas de paramento vertical, las cubiertas se inclinan suavemente al exterior formando aleros, y las bóvedas tienen a veces formas insólitas. Los templos aparentan ligereza, con su entrada porticada y figuras de estuco en la fachada. En el Palacio la cantidad de vanos reduce el muro de fachada a una serie de pilares de sustentación, y la crujía anterior a una especie de galería abovedada. Son frecuentes los tragaluces de aireación que adoptan perfiles simbólicos, así como las superposiciones de plantas que generan chaflanes y recovecos y dan aspecto laberíntico al conjunto. En todas las Tierras Bajas meridionales los conjuntos jerarquizan sus volúmenes a partir de escalinatas de acceso, o patios, o entradas señaladas de una u otra forma, la planificación obedece siempre a un detallado plan alegórico en el que juega un destacado papel la iconografía de los ornamentos, y hay siempre unos ejes de perspectiva que incluyen planteamientos históricos y políticos. En esta región, al igual que en Copán, hay edificios que son verdaderas hierofanías en tanto en cuanto reproducen fragmentos mitológicos o son proyecciones cosmológicas.

El estilo Costa Oriental se extiende por la costa del Caribe, sobre todo en el estado mexicano de Quintana Roo, aunque también podrían incluirse algunos sitios de Belice. Su rasgo principal es la imitación de formas y volúmenes de las ciudades de las llanuras septentrionales de la península de Yucatán, muy especialmente de Chichén Itzá, aunque se pierde la monumentalidad, las dimensiones de los edificios son modestas y, debido a la regular calidad de los materiales y al continuado efecto de erosión del cercano océano —ésta es una zona barrida regularmente por los huracanes—, producen una sensación de fragilidad o inestabilidad en el observador. Son pequeñas construcciones que amenazan con desmoronarse al menor empujón, pero que han aguantado bastante bien el tiempo del Postclásico (1000-1540 d.C.), y algunas de las cuales cuentan con una rica ornamentación interior. En Tulum, por ejemplo,

hay excelentes pinturas murales que recuerdan las imágenes y los diseños de los tardíos libros de corteza que conocemos como códices; y lo mismo sucede en Tancah o en Xelhá. Otros lugares son Xcaret, Muyil o el mismo Cancún.

La zona Puuc recibe su nombre de las serranías o cadenas de cerros que se elevan por encima de la llanura yucateca. Los elementos del estilo particular de Uxmal, Kabah, Sayil, Labná, Oxkintok y otros muchos sitios, son: la técnica de recubrimiento de los muros con piezas de piedra bien cortada, el uso de la columna como ingrediente funcional y decorativo, las cornisas y molduras de tres partes (dos bandas de piedra cortadas en bisel, divididas por una faja media vertical), los zócalos sencillos o decorados, las paredes lisas y los enormes frisos recargados con diseños realizados en mosaico de piedra.

Al sur del Puuc se encuentra la región Chenes. La característica propia de las construcciones de lugares como Hochob, Dzibilnocac y Santa Rosa Xtampak, es la decoración de los muros de las fachadas en toda su superficie. A veces se representa con bloques de piedra un gran mascarón de aspecto draconiano, cuyas fauces abiertas corresponden a la puerta del edificio. La apariencia es complicada y barroca pero de fuerte expresividad. El estilo, que pudo originarse más al sur, en la región Río Bec, al menos en lo relativo a las denominadas portadas zoomorfas integrales, se difundió en todas direcciones porque está presente, por ejemplo, en Uxmal, Huntichmul, en los alrededores de Oxkintok y en Chichén Itzá.

La tercera división estilística de la península, Río Bec, es limítrofe con Chenes y Petén. El rasgo básico es la adición a las estructuras de pirámides o torres ficticias de mampostería revestida, que se parecen a las verdaderas de Tikal o Uaxactún. El palacio de Xpuhil, en Campeche, tiene tres de estas falsas pirámides truncadas, con escalinatas que se desvían sólo 20° de la vertical, y que por tanto no son en absoluto funcionales ni permiten la ascensión. Los templos que las coronan, embellecidos con los rostros draconianos que vemos en edificios Chenes, son igualmente simulados y de muy poca profundidad. En los motivos ornamentales se concilian las técnicas del estuco y la piedra y reflejan la posición geográfica de transición desde el Petén hacia Chenes y el Puuc. El sitio-tipo es Río Bec, también al sur de Campeche, pero las mejores construcciones con fachadas zoomorfas integrales están en Chicanná y Hormiguero.

Es necesario señalar que la ciudad maya clásica no es sólo un agregado de construcciones con función específica. Es centro político, económico y religioso, pero también constituye un intrincado sistema de símbolos que obedecen a un orden, a una sintaxis particular. Los edificios, y cada uno de sus elementos componentes, están relacionados entre sí

y con el espacio libre, con las calzadas, chultunes, terraplenes, plazas, murallas, tumbas, estelas, altares y demás monumentos de cualquier índole. Las soluciones en la articulación exterior de los conjuntos siempre tienen en cuenta la inteligibilidad del discurso. La ciudad reproduce materialmente el modelo de sociedad, las normas y valores que guían el comportamiento de sus habitantes, y, sobre todo, las pautas ideales que configuran la cosmovisión a partir de los mitos fundacionales. La precisa definición de los volúmenes y su distribución, las dimensiones, perspectivas, distancia respecto a puntos focales, orientación, calidad del trabajo, vías de circulación, son algunos rasgos decisivos para comprender el sentido de la obra total, para aproximarnos a la mentalidad de los sacerdotes y arquitectos que planificaron la transformación de la selva en un formidable escenario artificial[8].

La cualidad penetrante y reiterativa del color de las ciudades mayas, con fuertes rojos cubriendo extensas superficies, suelos y fachadas, y azules y verdes poderosos, la insistencia en apabullantes tintas planas, me sugieren mensajes de dos clases: en primer lugar el uso monumental del código simbólico de los colores, instrumento privilegiado para la transmisión de doctrina; y en segundo lugar la facultad sinestésica en los congregados en las plazas para asistir a las ceremonias. Ciertamente, la sinestesia debía operar en tales situaciones produciendo efectos de impacto, cada color se asociaba a sensaciones vívidas que se experimentaban con el oído y el olfato lo mismo que con la vista, y que provocaban respuestas cerebrales concomitantes con el estado mental al que se pretendía conducir a la multitud de fieles. Que el sacrificio fuera azul, el poder verde, la muerte negra, la vida roja, o la fertilidad amarilla, indica la adecuación que la cultura maya hacía de los medios materiales, artísticos y puramente técnicos, a la tarea de mantener y profundizar la cohesión social. Esos «reflejos condicionados» que se polarizaban en la masa de plebeyos, y que facilitaron la longevidad de la civilización maya, tuvieron en el color, seguramente, su principal vehículo, lo que explica el sorprendente derroche de pigmentos a lo largo y ancho de muchos metros cuadrados de paramentos encalados.

La ciudad maya imita la apariencia y el funcionamiento del universo, es un misterioso código repleto de las creencias, anhelos e inquietudes de un pueblo que pensaba y actuaba bajo condiciones y estímulos que apenas empezamos a descubrir y valorar. Inútil sería, por tanto, buscar en Tikal o en Palenque las referencias urbanas que nos son familiares y que identificamos con los significados del modo de vida contemporáneo. Son edificios muy ornamentados, saturados de retórica, que obedecen a una concepción mítica y suprahistórica; y hay aún un tercer factor

determinante, el fuerte componente escenográfico: la arquitectura maya define un espacio en el que sólo cuenta la tridimensionalidad externa y las relaciones con el entorno urbano. Si en la mayoría de las arquitecturas el espacio interior es fundamental y debe ser vivido como una experiencia directa, que se resiste a ser representada por entero, en la ciudad maya el espacio significativo es el definido por el orden del conjunto de las construcciones, formas, volúmenes, dimensiones, orientaciones y ubicación. Los exiguos espacios interiores se corresponden dialécticamente con los amplios espacios exteriores, creándose así una tensión que se resuelve urbanísticamente en el trazado de los grupos arquitectónicos, en el claroscuro y la ornamentación. La contemplación esteticista de los conjuntos de ruinas se enriquece poderosamente con el esfuerzo para llenar de contenido intelectual el mundo de formas que todo centro ceremonial encierra dentro de su perímetro. Dicho de otra manera, las manifestaciones artísticas mayas, la arquitectura especialmente, son la llave maestra que permite vislumbrar el camino seguido por los indígenas en la lenta tarea de hacer objetiva e inteligible la realidad.

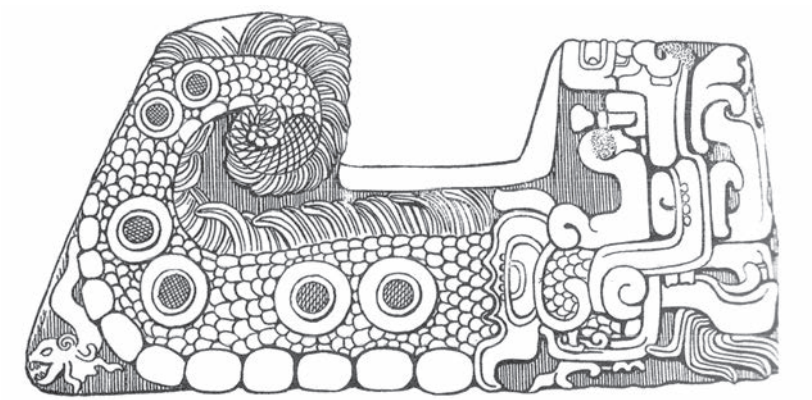
La escultura

La escultura pertenece desde luego a este marco conceptual. Un resumen tipológico debe incluir estelas, altares, lápidas, dinteles, tableros o paneles, zoomorfos, tronos, jambas y columnas, marcadores del juego de pelota, alfardas, y figuras de bulto. A lo que hay que añadir la escultura que decora los paramentos de los edificios, integrada plenamente en la arquitectura como elemento definitorio más, junto a los volúmenes o las formas, encaminado a dotar de significado y función al conjunto. Curiosamente, es en esta última categoría donde se ven los mejores ejemplos de dragones esculpidos, como en Copán o en Uxmal. Algunas clases de esculturas, no obstante, expresan el mismo propósito conmemorativo, y la causa de sus diferencias formales radica en el emplazamiento previsto para la pieza terminada o en los deseos de innovación y singularidad de ciertos gobernantes.

Las características de la escultura clásica son: 1. El relieve es la técnica fundamental. 2. Uso del color en el acabado superficial. 3. Máxima atención a los efectos de luz y sombra. 4. Monumentalidad y grandilocuencia en el tratamiento de los temas. 5. Dependencia del ámbito arquitectónico. 6. Profusión de signos y detalles ornamentales. 7. Composición abigarrada y escenográfica. 8. Presencia constante de inscripciones jeroglíficas y anotaciones calendáricas. 9. Minuciosidad y realismo en la

ejecución de los motivos secundarios. l0. Ausencia de aristas y ángulos. Relevancia y vigor de las líneas curvas. 11. Rígidas convenciones anatómicas contrarrestadas por el suave modelado de las figuras. 12. Valor mágico-religioso de las piezas, fronterizo con tendencias animatistas, lo que las hace objeto de ritos propiciatorios y execratorios. Esto se pone claramente de manifiesto en los contextos arqueológicos, pero también en algunos fragmentos del *Popol Vuh*, el libro sagrado de los maya-quichés de Guatemala que contiene el principal mito cosmogónico .

La mayor parte de las esculturas mayas son bajorrelieves, a menudo son formas planas, sin volumen, a la manera de los grabados japoneses, incluso incisiones como las del Panel de los 96 Glifos de Palenque. También hay muchos altorrelieves, con efectos sorprendentes a veces, como en Quiriguá y Copán, o alternan en la misma pieza diferentes técnicas, como en algunas estelas de Piedras Negras. La intensa iluminación crea sombras muy marcadas cuando esos relieves están al aire libre, y éste es un factor esencial en el dinamismo de las imágenes. Lo mismo que en Egipto, también en el Mayab los artistas estudiaron la luz ambiental y determinaron que el bajorrelieve es la técnica más adecuada para dar vida y realismo a las imágenes. La perfección que alcanzaron, por ejemplo en los talleres de Palenque, les convierte en creadores de algunas de las obras más exquisitas y delicadas que conoce la Historia del Arte.



Dragón en un altar de Copán.

A lo largo de la historia maya van apareciendo escuelas regionales que suponen variantes en la cultura común e imprimen a sus realizacio-

nes un sello inconfundible. No es probable que los artistas, obligados a trabajar con un limitado repertorio de temas según rigurosos esquemas formales sancionados por la jerarquía religiosa y política, hayan gozado de libertad creadora. Tampoco se hubieran planteado esa cuestión; el arte de las civilizaciones arcaicas suele ser prolongación de la escritura con métodos más directos y ampulosos, y en las Tierras Bajas mayas su naturaleza social, como expresión de la ideología que da identidad y sentido al grupo, es innegable. La escultura, aunque los temas que trata sean con frecuencia históricos, entra en la categoría de lo sagrado y está dedicada a exaltar los grandes principios doctrinarios que rigen la convivencia, por eso las diferencias de escuela implican solamente distintos matices en el ejercicio práctico de los designios institucionales.

En el moderno departamento del Petén guatemalteco se erigieron las estelas más antiguas conocidas de las Tierras Bajas del sur de la península de Yucatán. Los antecedentes, desde luego, se encuentran en la costa del Pacífico de Guatemala y Chiapas, en Takalik Abaj y en Izapa, por ejemplo, y en lugares del altiplano como Kaminaljuyú y El Portón, pero poco a poco se van descubriendo otros precedentes en El Mirador, Nakbé y demás ciudades peteneras del Clásico Predinástico (500 a.C.-200 d.C.). Los gobernantes acaparan durante todo el Clásico el espacio labrado, su actitud es hierática y solemne, las figuras secundarias son escasas o carecen de importancia, se acentúa la soledad del rey entre la maraña de los atributos y significados del cargo. En los dinteles de madera de los templos mayores se ponen de manifiesto las conexiones mitológicas del monarca, su destino contiguo a los dioses.

En la cuenca del Usumacinta las representaciones se humanizan. Hay escenas de corte, acontecimientos dinásticos, peripecias militares, o ritos religiosos; mujeres nobles, dignatarios y capitanes ocupan lugar preferente junto a los reyes. Destacan los dinteles de piedra de Yaxchilán, tallados en un relieve profundo, los soberbios tronos con técnica de calado y las estelas y dinteles de Piedras Negras, en donde se combinan el alto y bajorrelieve con la incisión, las sencillas figuras de bulto redondo de Toniná, y las lápidas y tableros de Palenque de insuperable finura y elegancia.

En el área del río Motagua los edificios incorporan estatuas y composiciones en altorrelieve. Los personajes de las estelas, representados frontalmente y casi ocultos por infinidad de motivos simbólicos, tienden a separarse de las enormes lajas de piedra. Algunos monumentos tienen grotescas formas animales, anfibios y reptiles, otros son de dimensiones desmesuradas, pero en todos sobresale la atinada manipulación del claroscuro y el penetrante empleo del color. Abundan los temas relacionados con la mitología, la astrología y el calendario, es decir, con

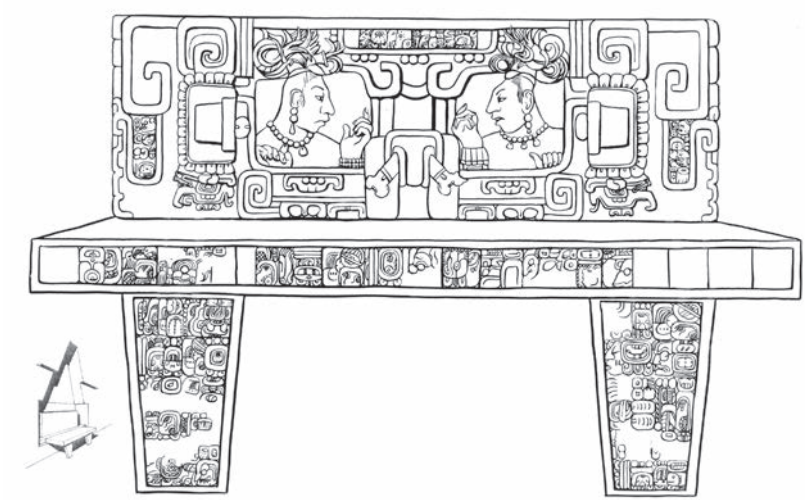
la investigación de las cualidades del universo. Es aquí donde se realizan algunos de los mejores dragones tridimensionales del arte maya.

En Yucatán son peculiares la organización del espacio escultórico y los elementos de aspecto no clásico. La región es suma de las influencias de diversos estilos y tradiciones culturales. Sin embargo, en contadas ocasiones se produjeron allí obras maestras comparables a las de Copán o Palenque. Falta la unidad artística de otras zonas; tanto los curiosos paneles de Ichmul, las estelas de Santa Rosa Xtampak, las columnas y jambas de Xcalumkín, las estelas y columnas antropomorfas de Oxkintok, como los dinteles y columnas de Xculoc, muestran características propias del ámbito local y deben ser estudiados por separado. En algunos lugares, como Edzná o Ek Balam, el modelado del estuco tiene una calidad escultórica innegable, y cuando recubre las fachadas alcanza un grado de perfección semejante a las figuras realistas de estuco de Palenque, y a las fuertemente simbólicas de Toniná o Balamkú.

La estela maya es un monolito que adopta el aspecto de una gran laja más o menos rectangular sobre cuyas caras se labra el relieve. El tamaño alcanza varios metros de altura (puede llegar a 10 metros, como en Quiriguá), uno a dos de anchura, y menos de uno de espesor. El bloque era extraído de la cantera procurando darle la forma aproximada, luego se levantaba sobre un pedestal o era acoplado a un hueco en el suelo, y finalmente se procedía a la talla por artistas especializados que seguían probablemente el boceto preparado de antemano por los sacerdotes. Las estelas eran colocadas en patios o plazas, casi siempre delante de estructuras arquitectónicas, aunque también se han encontrado en el interior de los edificios o en las escalinatas de acceso a los templos. Con frecuencia están asociadas a un «altar», tambor de piedra de poca altura, decorado a veces, que servía quizá para depositar ofrendas. Las primeras estelas clásicas con inscripciones dinásticas y fechas de Serie Inicial aparecen el el noreste del Petén, en Tikal y Uaxactún, a finales del siglo III y principios del IV, aunque, como he dicho, existen precursoras regionales como la Estela 1 de Nakbé o la Estela 2 de El Mirador, que cronológicamente pertenecen a un período histórico anterior. Son monumentos de unos tres metros de altura, con inscripciones jeroglíficas en la cara posterior o en las laterales. La cabeza y los pies del personaje que llena la cara anterior están de perfil y el cuerpo de frente, los pies puestos uno detrás del otro. En general, recuerdan el arte de Takalik Abaj, el olmeca de La Venta y el de Izapa.

A partir del siglo V todas las principales ciudades mayas levantan estelas periódicamente, por lo general cada veinte años «túnicos» de 360 días. Las figuras adquieren entonces rasgos típicos, sujetan cetros

o barras ceremoniales, lucen complicados atuendos, van perdiendo la rigidez primitiva y adoptan posturas diversas. Desde el año 378, coincidiendo con la llegada al Petén de un notable personaje llamado Siyaj Kak, y hasta el año 600 aproximadamente, es muy fuerte la influencia del estilo teotihuacano, evidente por ejemplo en las Estelas 4 y 31 de Tikal. En el siglo VI algunos estados de las Tierras Bajas meridionales atraviesan una aguda crisis política, tal vez relacionada con la derrota de Tikal por los guerreros de Calakmul en el año 562, y se interrumpe el ritmo de dedicación de las estelas, otras son rotas o mutiladas, lo cual indica que se pone en cuestión de alguna manera el modelo de relaciones sociales y la legitimidad del poder —la cosmovisión enunciada por los grupos gobernantes— cuyo sentido se infiere de la práctica artística misma y de la veneración a los monolitos labrados. Sin embargo, ciertas localidades periféricas mantienen la actividad escultórica, como Caracol en Belice o Ichpaatún en la bahía de Chetumal.



Cabeza monstruosa en un trono de Piedras Negras.

Ya en el Clásico Tardío (600-900 d.C.), la caída de Teotihuacán hacia el año 650 favorece la regionalización de los estilos, que cobran más personalidad en los centros respectivos. Más tarde, después de 9.12.15.0.0 (687 d.C.), hay un nuevo momento de uniformidad, visible sobre todo

en la recuperación de los emblemas religiosos tradicionales y en el dinamismo de los diseños. Aparecen en Piedras Negras las estelas con nichos en los que el personaje está sentado, en Naranjo y Calakmul hay parejas de esculturas que representan hombre y mujer, en Tikal se colocan dentro de los Complejos de Pirámides Gemelas, y la policromía sustituye lentamente al color rojo que cubría antaño las obras. Desde el final de *katun* 9.15.0.0.0 hasta 10.0.0.0.0, según el propio sistema cronológico maya[9], la cantidad de monumentos es abrumadora; algunos de ellos son de mayor calidad que cualquiera de los precedentes. Diversas ciudades introducen cambios en la composición, con atisbos de perspectiva lineal y frecuencia de escenas complicadas. Aumenta el tamaño de las estelas, la número 1 de Bonampak mide 2,70 por 5,06 metros, y la E de Quiriguá mide casi once metros de altura y pesa alrededor de sesenta y cinco toneladas. Muchas figuras adoptan una posición de danza, como en las estelas de La Amelia, o se encaraman a basamentos simbólicos, como en la estela 32 de Naranjo. Pero tal vez la culminación de este arte sea la Estela 12 de Piedras Negras, donde el Rey 7 de esta ciudad del Usumacinta celebró sus dos victorias militares sobre Pomoná en 792 y 794. Tiene multitud de figuras situadas en tres planos diferentes; dedicada en 9.18.5.0.0 (795 d.C.), la escultura muestra una ceremonia de presentación de cautivos, el rey observa inclinado ligeramente hacia delante desde la elevada posición del trono, su mano derecha apoyada en una lanza y la izquierda descansando con delicadeza en la pierna doblada. Los prisioneros, amarrados con cuerdas, se lamentan o imploran sentados en el suelo bajo la mirada vigilante de los capitanes de guerra. Toda la escena está llena de movimiento y de vida, las posturas son adecuadas, los gestos expresivos y reveladores, ropas y ornamentos caen naturalmente, los escorzos están resueltos con maestría, la composición es piramidal para que la visión ascienda y sea retenida en la gloria del personaje principal. La tensión es palpable en la mitad inferior de la estela y se diluye en la figura despreocupada del monarca: muchos abajo, dolientes y humillados, frente a uno solo arriba, dominador y sereno. Con la Estela 12, el arte del relieve en piedra alcanza la cima de sus posibilidades, los escultores no podían llegar más lejos, los años siguientes son el comienzo de la decadencia.

Inaugurado el undécimo ciclo de la cronología larga, lo que habitualmente se llama el baktún diez (que arranca el 15 de marzo del 830 d.C.), se reduce el número de estelas. El estilo cambia profundamente, recoge elementos exóticos y hace renacer arcaísmos ampliamente olvidados. Son raras las inscripciones jeroglíficas y no hay fechas de Serie Inicial. Este período ha sido llamado decadente, y quizá lo sea con referencia

a las esculturas, aunque, una vez consumado el hundimiento de la civilización en la región central, florecen en Yucatán otras manifestaciones artísticas. Ejemplos de la nueva etapa son las Estelas 3 y 10 de Xultún, la 50 de Calakmul, la 2 de Tulum, la 7 de Sayil, y la 11 de Oxkintok. La ciudad de Ceibal (frecuentemente llamada Seibal), en el valle del río Pasión, muestra en sus estelas un mestizaje de rasgos clásicos y foráneos; la número 3 está dispuesta a la manera yucateca, con tres paneles verticales y jeroglíficos rectangulares que contienen el signo *cipactli* (cocodrilo, monstruo mítico de la tierra) usado por los pueblos mexicanos; los personajes de las Estelas 13 y 19 tienen grandes y elaboradas volutas de la palabra, y el segundo de ellos cubre su rostro con una bella máscara del dios Ehécatl-Quetzalcóatl. Es evidente que Ceibal fue invadida por gentes mexicanizadas hacia 10.1.0.0.0 (849 d.C.), avanzadilla tal vez de las gentes que iban a extender a continuación su influencia por el norte de la península. En las zonas Chenes y Río Bec son muy raras, o inexistentes, las estelas clásicas; en el Puuc se erigen agrupadas sobre plataformas y sin relación con los edificios, lo cual sugiere modificaciones en la función o significado de esos monumentos. En Dzibilchaltún, lo mismo que en Oxkintok, en el extremo noroccidental de la península, las estelas siguen las convenciones del Petén u otras regiones meridionales, por lo que hay que pensar en un régimen político poco afín al entorno yucateco, que hubiera existido allí, al igual que en Ek Balam o en Cobá, como islas de monarquías divinas del Clásico Tardío.

Las estelas conmemoraban el paso del tiempo y celebraban los jubileos de los reyes coincidiendo con períodos cronológicos gobernados rotativamente por distintos dioses. En épocas muy antiguas los jefes de la sociedad iban cambiando seguramente a la vez que las divinidades del tiempo, para dejar paso a las cabezas de otras unidades de parentesco. Cuando el sistema político se transformó en monarquía hereditaria, las estelas fueron erigidas cada cinco años de 360 días (*hotun*), cada diez años de 360 días (*lahuntun*), o más normalmente cada veinte años de 360 días (*katun*), porque entonces llegaban los nuevos dioses de los períodos que empezaban; estas potencias sobrenaturales concedían el gobierno terrenal durante el lapso de su mandato al rey correspondiente, el cual se sucedía, por tanto, a sí mismo en el poder. De esa forma sólo los dioses gobernaban por turnos, pero la costumbre de la investidura o examen para los cargos públicos al término de los katunes perduró como una reliquia de las viejas prácticas hasta el siglo XVI. La estela es el signo del pacto entre los dioses y los reyes, jalona la cíclica concesión de la autoridad a los representantes humanos de las divinidades cosmológicas; en las inscripciones, los gobernantes mencionan a menudo el

número de sus jubileos, que suele coincidir con el tiempo que llevan en el trono, pues parece lógico que trataran de acrecentar su prestigio expresando el reiterado favor de los poderes del Otro Mundo. Las estelas eran objeto de culto porque conmemoraban precisamente esas hierofanías, la insistente sanción divina al ejercicio de la máxima jerarquía por una determinada persona, y, por ende, su carácter sagrado. Desde la estela, donde fue representado en majestad, el rey se adueñaba del territorio y deambulaba por los distintos pisos del cosmos. El orden social clásico halló fuerte sustentación en tal clase de creencias originadas mucho antes. Además, las estelas constituyen uno de los mejores testimonios arqueológicos del auge de las ciudades, de la fortaleza de los linajes reales que las gobernaron, de la capacidad y poder de las minorías políticas, de las doctrinas cosmológicas y de la duración e independencia del sistema de monarquías divinas; en Tikal se han encontrado 40 estelas, en Calakmul se erigieron más de 100, en Oxkintok 27, y en lugares donde no hay o son muy escasas, como Lubaantún, Palenque o Comalcalco, es imperioso preguntarse el porqué, cuál fue el elemento sustitutivo, o si allí la política adoptó otros procedimientos y expresiones. Que los reyes aprovecharon la fuerza propagandística de las estelas y lápidas para mostrar su relación con las divinidades es algo obvio en numerosos monumentos; hay algunos, como el panel depositado en el Museo de Sitio de Palenque, quizá originario de Chancalá o de La Mar, lugares dependientes de la poderosa ciudad de Chiapas, donde el gobernante aparece investido con los rasgos del dios solar *K'in*, o *K'inich Ajau*, lo que le convierte a los ojos de sus súbditos en el dador de la vida y la fuerza suprema del universo[10]. Nunca se pondrá bastante énfasis en el hecho crucial de que todo el sistema político maya se apoya en la creencia de que el tiempo define el espacio social y sus características; los segmentos temporales originados en los movimientos aparentes de los astros contienen unas cargas que envuelven a todo aquello que cae en su esfera de influencia, es decir, que los hombres y sus sociedades, desarrollándose en el tiempo, siendo forzosamente «históricos», están sometidos al influjo de esas cargas, y tal vez determinados por ellas. El rey, entonces, se desliza por el transcurso del tiempo reflejado en las estelas para comprobar, dirigir, modificar o atenuar en su caso las consecuencias de las cargas temporales. Casi todas las estelas poseen inscripciones con fechas en el sistema de cómputo cronológico maya, y muestran explícitamente ese devenir a través de diversos acontecimientos dinásticos, pero el personaje real representado adopta ahí un lugar cosmológico y se proyecta en el firmamento diurno y nocturno donde nace el tiempo como un demiurgo con poderes creadores.

Como he señalado ya, los altares son bloques de piedra de escasa altura que se encuentran por lo general asociados a las estelas. Así aparecen durante el Clásico Predinástico (500 a.C.-200 d.C.) en la costa del Pacífico de Guatemala. Ciertamente, no todas las estelas poseen su correspondiente altar, pero en todo caso son muy numerosos los que se han descubierto. Por razones desconocidas, sin embargo, los mayas prestaron poca atención artística a los altares, pues frecuentemente carecen de relieves. Mientras que la dedicación periódica de estelas lisas tuvo sin duda sentido político y religioso, es probable que la ausencia de motivos figurativos o escriturarios en los altares se deba simplemente a factores de economía laboral. También es verdad que estas obras, por su forma y colocación, han sufrido más los rigores del clima y que, por tanto, quizá se han considerado como lisos algunos altares que han perdido el primitivo labrado. En Tikal, el Altar 5, ligado a la Estela 16, tiene en la parte superior una circunferencia de jeroglíficos en cuyo centro dos personajes rodean un bulto de huesos humanos. El Altar 14 está decorado con un enorme signo del día 8 Ahau. El Altar 8, de gran calidad estética, muestra un cautivo postrado con las piernas levantadas. El Altar 12, más antiguo, representa el tema tradicional de la figura sentada en las fauces de una serpiente. Aquí son tambores circulares que no superan un metro de diámetro y que lucen sus relieves en la superficie superior, aunque raramente se descubren jeroglíficos o adornos en el contorno.

Varios altares de Quiriguá tienen relieves de seres humanos sentados con las piernas cruzadas, o de dioses danzarines, como el Chaak del Altar O', pero los denominados M y V son singulares porque su forma general semeja las cabezas de un felino y un cocodrilo respectivamente. También los altares de Copán adoptan extrañas siluetas; el Altar G es una serpiente bicéfala, lo mismo que los Gl y G2, los tres colocados entre las Estelas F y H; el Altar K es un poliedro rectangular con inscripciones jeroglíficas en la cara superior y en las laterales; el Altar 41, igualmente un bloque rectangular, reproduce un saurio mitológico (un posible dragón) de formidable realismo. Cabe pensar que estos monumentos de la cuenca del Motagua no eran utilizados como en Tikal ni tenían idéntico significado, en el Petén eran posiblemente soportes de ofrendas, mientras que en Copán y Quiriguá cumplían más bien funciones mágicas, conmemorativas y didácticas. Pero hay casos mucho más sorprendentes; en Oxkintok, en la región Puuc del norte de Yucatán, se encontraron casi cien altares lisos alineados perfectamente en cuatro largas filas delante de la pirámide del grupo Chi; la visual lanzada desde la fachada, el santuario o la escalinata de este edificio, era dirigida hacia el suroeste unos cien metros por medio de esos monumentos, con un

efecto remotamente parecido al de las avenidas de esfinges que conducían a los primeros pilonos de entrada a los templos egipcios[11].

Las llamadas lápidas o paneles son por lo común losas con relieves en una de sus caras. Suelen encontrarse adosadas a los muros, con notables excepciones como la que tapaba el sarcófago del rey Kinich Janab Pacal en la tumba del Templo de las Inscripciones de Palenque. Varias lápidas juntas con una única escena forman un tablero, al menos en la nomenclatura del arte palencano. Es precisamente en este centro ceremonial de la región del Usumacinta donde se tallaron las mejores piezas, sin duda en sustitución de las estelas pero con similares cometidos, aunque la privacidad de las estancias en que algunas se encuentran difiere del carácter público y ostentoso que suelen tener aquellas. Lo importante, en cualquier caso, era conmemorar con un monumento, estela, altar, lápida, edificio o grupo de edificios —como los llamados Complejos de Pirámides Gemelas de Tikal o Yaxhá—, el paso del tiempo y de sus cargas, después, por añadidura, cada tipo cumplía otro cometido, las estelas exaltaban a los gobernantes y marcaban los hitos de sus biografías, los altares eran soportes con breves mensajes, que a veces insertaban la figura del gobernante en la cosmología, las lápidas eran páginas de la historia dinástica con fuerte tinte religioso, y las construcciones, como los llamados Complejos de Pirámides Gemelas, constituían materializaciones de las ideas cosmológicas con fines ceremoniales y conmemorativos.

Los templos de la Cruz, Cruz Foliada y del Sol tienen dos lápidas a ambos lados de la entrada a los santuarios interiores. En el Templo de la Cruz, los personajes representados, de pie y de perfil absoluto, dirigen sus miradas a la puerta. Uno de ellos, conocido como «el fumador», es un dios anciano que sostiene un gran cigarro en la boca, lleva capa de piel de jaguar y tocado de plumas, seguramente la contrapartida en el inframundo del hechicero dios celeste Itzamná, es decir, una divinidad importantísima cuyo nombre aún no ha sido descifrado en las inscripciones jeroglíficas y al que denominamos provisionalmente dios L, según el catálogo de dioses mayas de los códices postclásicos elaborado a finales del siglo XIX por Paul Schellhas[12]. La figura de la segunda lápida, el rey Kinich Kan Balam II, que ordenó la construcción de este grupo de templos, sujeta en la mano derecha la cabeza del dios Chaak de la cual surge un torrente de agua. Es interesante anotar que ambos seres sobrenaturales, el dios L y el dios Chaak, están relacionados en la iconología clásica, ya que los mayas creían que las nubes de lluvia salían del interior de la tierra por la boca de las cuevas, de hecho casi todos los dioses de la parte superior del cosmos pasaban temporadas en el inframundo, tal como sucede en los mitos del Popol Vuh, texto de los quichés del alti-

plano de Guatemala, cuando los señores del país tenebroso de Xibalbá reciben a los héroes Hunahpú e Ixbalanqué, que son el sol y la luna[13].

Las lápidas El Escriba y El Orador reciben el nombre de la actitud de los personajes respectivos. En El Escriba, el individuo arrodillado lleva un objeto en la mano levantada que pudiera ser un punzón o estilete de escribir, al mismo tiempo que empuña en la otra un estandarte de tela plegado. El Orador tiene igual composición, pero la mano izquierda del hombre —quien, por cierto, luce un interesante bigote— se dirige a la cara como si la usara para hacer de bocina. Estos relieves de posibles cautivos, que celebran quizá la victoria de los reyes palencanos sobre sus enemigos, son de extraordinaria finura y prueban fehacientemente la destreza de los artistas de la ciudad. El texto jeroglífico dice que el individuo de la lápida del Orador es el *sajal*, o gobernante feudatario, del tercer soberano de Piedras Negras, ciudad de las orillas del Usumacinta. Excepcionales son también los relieves del rey con nobles señores de la corte de la banqueta del Templo XIX, que conservan además restos del color primitivo, y el panel de ese Templo XIX donde se representó al rey Kinich Ahkal Mo Nahb ante un enorme mascarón de perfil con apariencia de atuendo ceremonial. El mismo rey de la primera mitad del siglo VIII está también en los relieves de la banqueta del Templo XXI, en una escena en la que recibe un bulto sagrado de un personaje zoomorfo o enmascarado. De los abundantes ejemplos que ofrece Palenque, mencionaré por último la lápida de la cripta del Templo de las Inscripciones, síntesis portentosa de las creencias mayas de ultratumba. Aquí el rey Kinich Janab Pacal (603-683 d.C.) cae suavemente hacia atrás engullido por el monstruo de la tierra, pero de su cuerpo nace una planta cruzada por la serpiente bicéfala y rematada con el pájaro celeste, símbolos de la perpetuación y renovación de la vida en la morada de los dioses. Decenas de motivos llenan el espacio enmarcado por signos planetarios, la composición es de nuevo triangular y ascendente, como el destino del monarca difunto, y arranca del enorme mascarón de la base para ir aparentando ligereza a medida que se alza la vista. Se percibe una tenue atmósfera de transición e irrealidad en la que flotan los distintos elementos; la sensación es de fuerte contraste, por un lado el sólido marco geométrico y la pesada imagen telúrica, por otro la ingravidez de la figura real, inciertamente situada entre los tres niveles del cosmos y detenida por un instante en el viaje al más allá. La semejanza de esta composición con la célebre escena de sacrificio humano de la página 3 del Códice de Dresde, permite pensar que la muerte de un rey era concebida por los mayas clásicos como un sacrificio a las fuerzas cósmicas. De este modo, el soberano, que había llevado sobre sus espaldas en vida la responsabilidad de la conservación y

renovación constantes del orden social integrado en el orden del universo, prolonga en la muerte tal compromiso ofreciéndose como alimento para el sostenimiento de las fuerzas que dan la vida y la continuidad a todo lo creado. Además, el rey, al igual que el sacrificado, abre con su muerte una vía de comunicación entre los niveles del cosmos, uniendo esos pisos y facilitando el tránsito a la superficie de la tierra de las energías benéficas procedentes del cielo o del inframundo, su tumba será un «centro» por excelencia, como demuestra la ubicación que suelen recibir esos sepulcros en las pirámides.

Los dinteles mayas tienen ante todo misión arquitectónica. Es un componente heredado de la estructura general de la choza que no llegó a petrificarse por completo. Como otras partes de los edificios, sus pulidas superficies fueron a veces labradas con relieves, aunque en este caso quedara excluida la pública contemplación. En efecto, resulta incomprensible hasta cierto punto el cuidadoso trabajo realizado sobre la piedra o la madera en un lugar, encima del umbral de acceso a los cuartos interiores, que estaba fuera del campo de visión normal de eventuales espectadores. Aún más curioso es el hecho cuando se tiene en cuenta el carácter narrativo y nada intimista de muchas obras de esta clase en el área del río Usumacinta.

Son precisamente las ciudades de Yaxchilán y Piedras Negras las que destacan por la belleza y variedad de sus dinteles. En Yaxchilán, los de una misma construcción celebran los acontecimientos principales de la biografía real. Los Dinteles 25, 24 y 26, de la Estructura 23 que data aproximadamente del año 726, presentan escenas relacionadas con el rey Escudo Jaguar II (cuyo verdadero nombre fue, según los epigrafistas, Itzamnaj Balam II): el edificio era conocido como la *yotot*, o casa, de la esposa principal del rey, llamada Kabal Xook, y en los relieves se la representó en pleno trance visionario, realizando el autosacrificio mediante la perforación de su lengua, y ofreciendo una especie de yelmo con forma de cabeza de jaguar a su esposo. La misma pauta se repite en la Estructura 21, conmemorativa del monarca sucesor Pájaro Jaguar IV; el Dintel 16 representa al rey en atuendo guerrero con un prisionero a los pies (el *sajal* del pequeño estado de Wakab), en el Dintel 17 la pareja soberana (el rey y una de sus esposas, llamada Mut Balam) lleva a cabo cruentos autosacrificios, con perforación de la lengua y el pene, y en el Dintel 15 la mujer en éxtasis mira cómo emerge de las fauces de una gran culebra cosmológica el antepasado divino[14].

Pero sin duda el ejemplar de mayor calidad artística proviene de Piedras Negras, es el Dintel (algunos autores lo clasifican como panel) 3 del santuario de la Estructura 0-13, con fecha aproximada 9.18.5.0.0

(795 d.C.). Retrata una escena retrospectiva de corte, ocurrida en el 749 durante el gobierno del llamado Rey 4, probablemente una asamblea o audiencia regia conmemorativa de su primer *katun* (período de 20 años de 360 días) en el poder, enmarcada por largas inscripciones jeroglíficas. El rey, o *k'ul ajau,* sentado a la manera oriental en un soberbio trono con respaldo de piel de jaguar, escucha a siete altos dignatarios colocados delante de él en un nivel inferior. Otros tres personajes cambian impresiones de pie a la derecha del señor, mientras que dos niños y dos adultos, miembros seguramente de su familia, observan la reunión en actitud solemne. Salvo estas cuatro últimas figuras, las restantes adoptan posturas variadas y naturales; la vivacidad de los movimientos subraya el sentimiento de animada discusión; se está tratando allí, desde luego, un asunto de suma trascendencia, lo que parece lógico ya que algunos de los personajes proceden de la ciudad vecina, y enemiga esporádica, de Yaxchilán. La composición se apoya en una sucesión de rectángulos inscritos: filas y columnas de glifos, la U formada por los personajes secundarios, y el mismo trono, de cuyo centro sobresale el monarca, foco de la atención general. El resultado es teatral, con todos los personajes individualizados y dueños de sus respectivos movimientos corporales, de modo que las rígidas normas del protocolo, que se suelen expresar mediante posiciones convencionales, apenas quedan insinuadas y no empañan la singularidad del evento conmemorado. Esta obra, en la que se han cuidado minuciosamente todos los detalles, es producto de una mano maestra y quizá del mismo taller que realizó más tarde la Estela 12.

Hay que mencionar también los dinteles de madera de chicozapote de Tikal. Los temas se restringen a la apoteosis militar y funeral de los gobernantes del Clásico Tardío. En los templos I, III y IV, relieves de excelente factura relatan las hazañas bélicas, el destino y las conexiones mitológicas de los ilustres difuntos allí enterrados. En el Templo I, por ejemplo, Jasau Chan Kauil, que murió en el año 734, aparece respaldado por el gran jaguar sobrenatural *nuun balam chaknal,* mientras las inscripciones celebran la victoria sobre la secular ciudad enemiga de Calakmul en el año 695. Lo mismo sucede con el impresionante Dintel 3 del Templo IV, en el que Yikin Chan Kawil, hijo y heredero de Jasau Chan Kawil, fue retratado con una enorme serpiente celestial, conmemorando la victoria militar sobre un lugar llamado hoy El Perú en el año 743. Faltan quizá el dinamismo y la rica escenografía de Yaxchilán y Piedras Negras; acabadas con barroquismo no exento de delicadeza, esas tallas incitan a la reverencia antes que a la emoción. Logran, por tanto, su objetivo, expresar la proyección metafísica de los reyes con imágenes de inalterable serenidad.

Es fácil distinguir en numerosas representaciones artísticas, especialmente en la cerámica polícroma, la pintura mural y en algunos relieves, las bancas o tronos de los personajes de rango. En las exploraciones arqueológicas han aparecido estos elementos de mampostería y estuco, pero suelen carecer de interés estético o científico. Sin embargo, hay algunas maravillosas excepciones, por ejemplo, en el Palacio J-6 de Piedras Negras se descubrió un trono extraordinario. Se trata de una losa de piedra pegada a la pared y sostenida por dos patas trapezoidales decoradas con jeroglíficos. La parte más sugestiva es el respaldo, con forma de gran mascarón, enormes volutas, glifos, y dos huecos centrales en el lugar de los ojos por donde asoman los torsos y cabezas de sendas figuras humanas, que serían probablemente los padres del Rey 7, que gobernó la ciudad a finales del siglo VIII. La obra es de sorprendente perfección técnica, e ilustra muy bien la suntuosidad de los interiores, ahora vacíos, de las construcciones residenciales clásicas.

Entre la miscelánea de esculturas en relieve de función diversa, pueden citarse los marcadores del juego de pelota, por lo general empotrados en el mismo terreno donde se llevaba a cabo el encuentro religioso-deportivo, sobre todo el famoso disco de Chinkultic, de 0,55 metros de diámetro. Como es norma también en otras piezas semejantes, representa a un jugador con protector múltiple para el pecho, guantelete, rodillera y un complicado tocado de plumas. Frente a él está la inmensa pelota de caucho, y el conjunto queda limitado por una banda circular de jeroglíficos.

En la escultura, como en la cerámica policromada, aparece de tarde en tarde el nombre inscrito de alguno de los espléndidos artistas del período Clásico, como el famoso Ah Maxam («el del reino de Naranjo»), autor precisamente del mencionado trono de Piedras Negras, o Kin Chak, Kawil Ahzak, y otros. En la preciosa estela 1 de la ciudad de Dos Caobas, donde se representa a Itzamnaj Bahlam II de Yaxchilán, se puede distinguir también el nombre del escultor. Esto significa que escultores y pintores tuvieron un gran prestigio, y seguramente un rango equivalente a ese prestigio, en la sociedad maya, y que sus firmas en las obras son testimonio de que formaban parte de las minorías cortesanas que habitaban los palacios de las ciudades. Solamente se conocen los nombres de los personajes importantes en la ya bastante extensa antroponimia maya, y entre ellos están los de los escultores o pintores, seguramente porque eran a la vez que artistas escribas y sacerdotes. Un dato revelador es que varios de esos escultores forman sus nombres con apelativos de dioses, sobre todo de Chaak, como hacían los nobles y los miembros del linaje real.

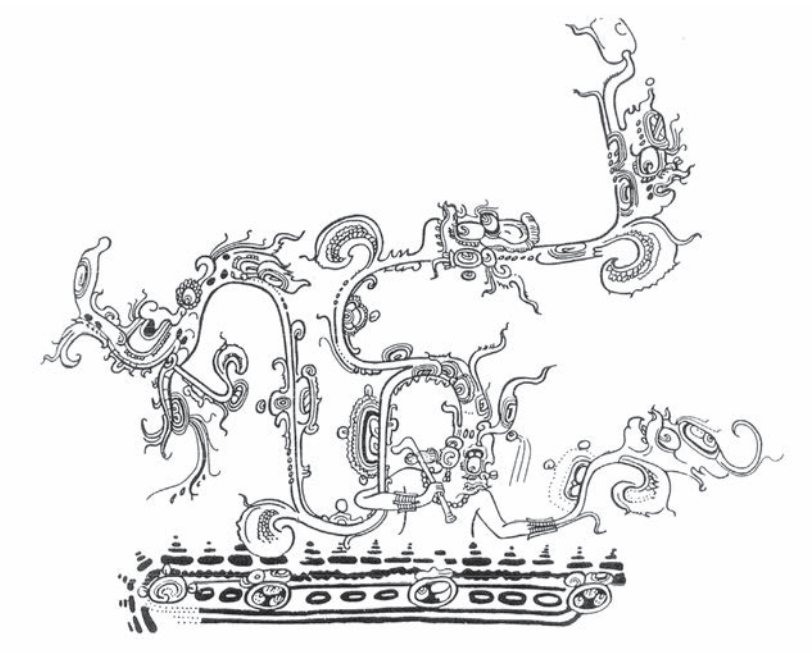
Reseña aparte merecen los espléndidos relieves de estuco que pueblan frisos, cresterías y muros de fachada. Aunque supeditado totalmente a la arquitectura, este trabajo mantiene su valor y fuerza expresiva incluso desprendido del soporte al que estaba adherido, buena prueba son las cabezas descubiertas a los pies del sarcófago de Kinich Janab Pacal de Palenque, o los numerosos fragmentos almacenados en el museo de sitio de esa ciudad maya prehispánica, o los enviados a España en tiempos de las primeras exploraciones del lugar y ahora en el Museo de América de Madrid. La plasticidad del estuco permitió a los artistas poner en juego una extensa gama de actitudes en las figuras, recreando el sutil movimiento anatómico sin traicionar los principios permanentes de hieratismo y majestad. Perdidos en buena parte los relieves a causa de las torrenciales lluvias del trópico, todavía despiertan admiración los de la cuenca del Usumacinta y llanuras de Chiapas y Tabasco, desde Comalcalco a Yaxchilán, siendo Palenque la sede del mejor taller de las tierras bajas. Citemos solamente, a modo de ilustración, el pilar de la Casa D, en el Palacio, donde un hombre y una mujer ricamente ataviados, miembros de la dinastía reinante, sujetan con las manos una larga y ondulante serpiente, o la magnífica cabeza de Kinich Kan Balam II procedente del Templo XIV, verdadero retrato de impresionante naturalismo.

La ornamentación con estucos modelados en las fachadas de los edificios fue una práctica habitual durante el período Clásico en casi todo el territorio de las Tierras Bajas. En los últimos años se han descubierto, muy bien conservadas, paredes que son verdaderos libros ilustrados sobre la religión y la política de esa época. Destacan los estucos de Balankú, los de Ek Balam y los de Toniná.

La pintura

Hasta el año 1946, cuando fueron descubiertas en el oriente de Chiapas las ruinas de Bonampak, poco se sabía de la pintura clásica maya. La Institución Carnegie de Washington había excavado un edificio en Uaxactún con un fresco en el que veintiséis figuras participaban en una reunión política y ceremonial. Varias paredes de Palenque y Yaxchilán estaban adornadas con motivos jeroglíficos, geométricos o antropomorfos. En Yucatán eran conocidos los frescos de Chacmultún y de Chichén Itzá y otras pinturas tardías se localizaban en sitios costeros del Caribe. Reducido número de hallazgos después de un siglo de investigación arqueológica. Sin duda, las condiciones climáticas eran culpables de la

pérdida irreparable de muchas obras de arte de esta clase, pero todavía quedaban valiosos ejemplos ocultos en la frondosa vegetación.



Del dios Chaak en el agua surge el dragón.

Uno de los rasgos que primero llaman la atención del observador es la riqueza de colores de la paleta maya. Diferentes tonos de rojo, amarillo, azul, junto con los verdes, el blanco y el negro, son los más populares. La mayoría son de origen mineral, preparados con tierras, pero también los hay vegetales e incluso animales. Hematita, u óxidos ferrosos, atapulgita, carbón de madera, índigo, palos de tinte, grasas y resinas, se utilizaban en la confección de los pigmentos. Las gomas aseguraban la fijación y ciertas sustancias líquidas daban la necesaria fluidez a la mezcla. Se aplicaban con brochas o pinceles sobre las superficies blancas y relativamente húmedas del estuco que recubría los muros. Mas el color, manejado con extremo buen gusto por los artistas, cumplía a la vez una importante función simbólica, e informa ahora del carácter de los personajes y del significado de las escenas. Sexos, rangos y oficios tenían a menudo su color particular, al igual que los dioses, los períodos temporales

y las divisiones espaciales. El sacrificio humano, la entronización del gobernante o la expedición comercial eran acontecimientos narrados bajo distintas composiciones cromáticas. Y en este sentido, el color invadía también construcciones y esculturas indicando cuáles eran sus peculiares asociaciones. Por eso, los mayas eligieron y usaron colores bien diferenciados, planos y fuertes, para que no pudiera haber contradicción entre percepción y concepto, para que el código semiótico subyacente a la impresión visual resultara tan evidente y claro como las verdades sociales y religiosas implicadas. La capacidad de señalar contrastes significativos, evitando cualquier confusión, era la razón de ser de la distribución característica del colorido en las obras de arte.

La pintura mural clásica es de una gran perfección y belleza. Inspirada en la infinidad de combinaciones que propone el medio selvático, logra unir armónicamente los diseños naturalistas con la gravedad impuesta por los temas y con las convenciones simbólicas. La insistencia en la línea curva y la soltura de ejecución restan monotonía y pesadez al limitado catálogo de formas; la fuerza de la composición radica tanto en el tratamiento minucioso de los detalles como en la manera eficaz de integrar los motivos en contextos mayores. La firmeza del trazo, la elegancia del dibujo, y esa notable comunicación entre los diferentes elementos, permitieron al artista superar las limitaciones del empleo de tintas planas, la ausencia de perspectiva, y la imposibilidad de crear la ilusión del bulto de las figuras. Sin graduación del color, sin utilizar efectos de luz ni modificar la escala de los motivos, los maestros mayas consiguieron la apariencia del espacio y de la atmósfera merced a sabias composiciones. El uso de paneles superpuestos y la flexibilidad con que individuos y objetos se disponen en las escenas, suscitan sensaciones de profundidad y movimiento que contribuyen al dinamismo y la libertad del conjunto. No hay expresión pictórica en toda la América precolombina que esté, como la maya, tan cerca de la sensibilidad occidental, sin perder en absoluto sus cualidades indígenas originales. La técnica habitual es el fresco, con preparación de las paredes antes de añadir el color, aunque en ocasiones se ha demostrado que algunas pinturas fueron realizadas al *secco*. En todo caso, parece que el procedimiento de aplicación de capas de estuco húmedas y de colores se parece bastante al de los artistas bizantinos, y no tanto al de los muralistas del Renacimiento italiano. Las figuras y los motivos eran delineados previamente, por lo general con negro o tintas oscuras, y los espacios se rellenaban posteriormente de color. No existe una regla universal y constante para la identificación de los elementos por medio del color utilizado, pero hay muchas regularidades, como el rojo para los cuerpos humanos, el ana-

ranjado para los fondos, el azul para lo relacionado con las divinidades, el negro en escenas de comercio o el verde en los penachos y adornos.

Los murales más importantes son los del sitio de Bonampak, en el estado mexicano de Chiapas, hallados fortuitamente por Giles G. Healey mientras preparaba una película para la United Fruit Company. Se encontraban cubiertos por filtraciones calizas y habían pasado desapercibidos a los chicleros que poco antes visitaron el lugar, bien conocido, sin embargo, por los indios lacandones que habitan la región. Las pinturas ocupan el interior de las tres habitaciones de una construcción palaciega de casi diecisiete metros de longitud por siete metros de altura. Esos recintos miden 4,57 metros de largo, por 2,59 metros de ancho, y unos 5,18 metros de alto, y del espacio así definido los frescos llenan toda la extensión de las paredes y bóvedas, excepto los 0,60 metros de la banqueta elevada sobre el piso. Los pigmentos parecen ser principalmente de origen inorgánico; destacan los rojos, azules y amarillos obtenidos del óxido de hierro, de arcilla y añil.

Este palacio, llamado Estructura 1, fue mandado construir hacia 9.18.0.3.4 (790 d.C.) por el rey Chaan Muan, que había subido al trono de Bonampak unos catorce años antes, probablemente para conmemorar sus victorias militares y las de sus antepasados. Por eso, tanto los dinteles de las entradas —que representan a Chaan Muan, a su padre y al monarca coetáneo de Yaxchilán— como las pinturas interiores relatan acontecimientos bélicos. En el cuarto 1 se desarrollan los preliminares de una ceremonia o la preparación ritual y política para la guerra. Catorce altos dignatarios, ataviados suntuosamente, conversan de pie frente a un sitial ocupado por varias mujeres. Desde un nivel superior se les presenta al niño que posiblemente ha sido reconocido como heredero del trono. Detrás, los servidores ayudan a vestirse a otros personajes que lucen enormes tocados de plumas. En primer plano, sobre una larga franja de fondo azul, dos comitivas convergen hacia los tres protagonistas ya totalmente cubiertos por complicados ropajes; la fila de la izquierda del espectador está compuesta de músicos que hacen oír trompetas, tambores, caparazones y sonajas, junto a cinco individuos ocultos por fantásticas máscaras.

En el cuarto 2 la secuencia de los acontecimientos se inicia con una terrible batalla. Decenas de guerreros armados de lanzas, bastones y escudos forcejean cuerpo a cuerpo en reñida contienda. Portaestandartes y trompeteros hacen señales y transmiten órdenes. El rey y sus aliados y capitanes destacan entre el abigarrado contingente abatiendo con gesto orgulloso a los adversarios. Más tarde, imperturbables, con el sosiego de la victoria, inspeccionan y juzgan desde lo alto de un basamento es-

calonado la humillación y tortura de los prisioneros. Esta segunda escena tiene lugar en el centro ceremonial y asisten a ella los comandantes del ejército y algunos miembros, incluso femeninos, de la familia gobernante, entre ellos la propia esposa de Chan Muan, originaria de Yaxchilán. Según ponen de manifiesto las investigaciones de los textos jeroglíficos asociados a las figuras humanas en el cuarto 2, en el conflicto participó una coalición de ciudades dirigida probablemente por el señor de Bonampak.

Hay que destacar, además, la representación del cielo en lo alto de la estancia, con los animales pecari y tortuga indicando las constelaciones que hoy llamamos Geminis y Orión.

En el cuarto 3 se lleva a cabo el sacrificio final. Músicos y danzantes con soberbios penachos participan en la fiesta alineados en torno a los sacrificadores y al cuerpo inerte de una de las víctimas. Los bailarines son parte de la nobleza, tal vez uno de ellos es el propio monarca; llevan sujeto a la cintura un doble ornamento tringular y en las manos abanicos y emblemas de rango. Los penachos de plumas verdes de quetzal fijados en espaldares, que aparecen en los murales de Bonampak, son semejantes al tocado del traje guerrero *quetzalpatzactli* azteca, que es conocido como divisa de los reyes. El color verde, además, simbolizaba y pertenecía al centro del universo.

Ciertamente, las pinturas de Bonampak son excepcionales. El artista abordó con singular pericia los problemas derivados de la configuración de las paredes. El resultado tiene cierto parecido con los procedimientos empleados en los frontones de la Antigüedad griega y romana. La composición es siempre trapezoidal, arquitectónica, buscando sensación de relieve a través de construcciones escalonadas que no rompen la acción en planos superpuestos sino que favorecen el movimiento de las figuras sobre distancias arbitrarias. El tratamiento de los distintos elementos, atuendos, armas, instrumentos musicales, y del cuerpo humano, persigue la naturalidad, ninguna actitud es rígida o forzada; la escena de la batalla, dentro de las convenciones del arte maya y de sus limitaciones técnicas, puede parangonarse con las mejores representaciones marciales del Próximo Oriente y aun del Renacimiento italiano. El escorzo del cautivo desmayado o muerto sobre el graderío del cuarto 2 es magistral, porque quiebra sutilmente el diseño de líneas verticales paralelas —los guerreros vencedores— contrapuestas a las horizontales de los escalones, y concentra la atención en el cruel destino de los que osan oponerse al glorioso ajau de Bonampak. Como sucedía en la Estela 12 de Piedras Negras, los gestos y las posturas de esos infelices, desnudos, con el pelo en desorden, encogidos de terror ante la intransigente mirada del monarca, chorreando sangre de sus manos mutiladas, alcanzan

una contundente expresividad. La exaltación de los gobernantes mayas se logra así por medio del contraste, de la abrumadora distinción entre el talante calmado y dominador de los señores, con su lujosa indumentaria, y la inquietud turbada y dolorida de los derrotados, desposeídos de su personalidad social y enfrentados a la humillación y a la muerte.

Artistas y ayudantes debieron trabajar durante bastante tiempo en las paredes de Bonampak. El método seguido pudo ser éste: primero se trazaba el dibujo con rojo muy diluido sobre el aplanado de estuco, después se pintaba el fondo quedando en blanco las figuras, posteriormente se iban llenando los diferentes espacios con los colores respectivos. Por último, se procedía a poner el filete, que en este caso es negro, y entonces el maestro con impecable trazo corregía la forma o las desigualdades producidas al rellenar las superficies. Faltando el claroscuro, el perfil creaba la sensación de bulto a la vez que subrayaba determinadas actitudes. El fileteado de las figuras, la yuxtaposición de colores y la distribución de los motivos en diversos registros de bandas horizontales, eran los recursos usados para sugerir perspectivas y volúmenes. Se podrían aplicar aquí las palabras del expresionista alemán Kichner: todo es superficie, el color va de la mano con la plasmación de la forma, no existen la luz ni la sombra, únicamente los colores en su conjunto dan la vivencia.

Relativamente escasos son los restantes posibles ejemplos de pinturas clásicas. Ya he mencionado las de la estructura B-XIII de Uaxactún, hoy perdidas, que seguramente recordaban un acontecimiento cívico o ceremonial, quizá una audiencia o embajada. También en esa ciudad hay vestigios de la decoración de las cámaras de la estructura A-V, pero tales hallazgos de menor envergadura, fragmentos, elementos aislados, siluetas y colores, son cosa frecuente en las Tierras Bajas desde Palenque a Dzibilnocac y Cobá. Más importantes son los frescos de La Pasadita, en el Petén, aunque muy maltratados por la humedad, y enormemente significativos los dibujos de la cueva de Naj Tunich, cerca de la frontera con Belice, donde se descubrieron paneles jeroglíficos y figuras rupestres de gran valor para el estudio de la religiosidad maya.

Pero tal vez los descubrimientos más interesantes han sido las preciosas pinturas halladas en una pequeña edificación de la gran ciudad de Calakmul (Campeche, México), en las que se ve, a lo largo de los paramentos exteriores de la estructura enterrada, un conjunto de hombres y mujeres participando en una suerte de festín ritual, bebiendo de cuencos y ollas, moviéndose, caminando o sentados en plácida postura. Los detalles, rostros, atuendos, tocados, son de un gran realismo y de una extraña perfección; el vestido transparente de una mujer, una veladura apenas perceptible, recuerda los mejores ejemplos de bailarinas o

mujeres músicos de Egipto. En la línea de la tradición maya expresada en pinturas sobre cerámica, se trata seguramente de un grupo de sacerdotes y nobles que van a entrar en trance con la ingestión de una bebida fermentada que les sirven mujeres adscritas a esta clase de ceremonias. Felizmente, estas pinturas no estuvieron expuestas mucho tiempo a la intemperie y su estado de conservación es casi óptimo. Los colores son vivos y la línea parece trazada recientemente.

En una habitación de Mulchic (Yucatán) se representa otra secuencia de lucha armada con procesión de sacerdotes y preparación para el sacrificio de los prisioneros. Aquí encontramos algunos rasgos interesantes, como el uso de cuchillos de sílex, de bastones curvos provistos de afiladas piedras a manera de hachas, y de vendas abullonadas para adorno o protección de brazos y piernas. La escena de la matanza, en el muro sur, es especialmente impresionante, por ejemplo en el dibujo de un individuo desnudo que cuelga de un árbol vomitando sangre. El señor victorioso está pintado de frente, altivo en su vestido de piel de jaguar, con un pájaro quetzal cerca de la cabeza. Otras escenas militares se hallan en la cámara 10 del edificio C de Chacmultún (Yucatán), y en ellas destacan las comitivas de guerreros y ciertos ornamentos personales como las narigueras de barra simple, los personajes con trompetas, y las construcciones de pilotes y techo cónico orlado de plumas. De carácter religioso, sin embargo, son las pinturas del edificio 1 de X-Kichmol, con una excelente imagen del dios Itzamná en la parte central de la bóveda del cuarto oriental.

La religión y la política, estrechamente vinculadas en la civilización maya, son desde luego los campos temáticos de la mayoría de las obras de arte, especialmente las pinturas. Pero dentro del ámbito de lo religioso destaca aquello que remite a un tiempo remoto, las historias mitológicas que dan razón del origen del mundo, del nacimiento de los dioses y de los preceptos establecidos por los creadores o los primeros padres para la conservación del universo y la perpetuación de la raza humana. En la zanja abierta por saqueadores en un edificio del lugar llamado San Bartolo, en el Petén de Guatemala, se descubrieron las pinturas mitológicas más importantes tal vez de todas las mesoamericanas. Son grandes frisos horizontales en las paredes de una estancia, y allí se describe la exaltación del dios del maíz como fuente de vida, y en torno a él están los elementos definitorios del cosmos maya, los árboles direccionales y los pájaros, mientras otros dioses llevan a cabo el sacrificio de sangre perforándose el pene. Los valores artísticos de estas pinturas, grandes por la seguridad de la pincelada y la riqueza de elementos colocados en la frontera entre la naturaleza tropical y el Otro Mundo carente de las

dimensiones temporales y espaciales habituales, quedan en un segundo plano ante la extraordinaria información mitológica que transmite el mural. Además, por si fuera poco, la obra se remonta al Clásico Predinástico, en los confines de la era cristiana, y para esa época temprana constituye el trabajo más importante jamás hallado[15].

Un problema que sin duda preocupó a los artistas mayas fue el de la luz de los ámbitos sobrenaturales. En la ciudad o en la milpa es de día o es de noche, pero en el bosque, al igual que en el inframundo, no es de día ni de noche. Esa penumbra, la «media luz» o luz crepuscular característica del Otro Mundo, no era fácil de plasmar en las esculturas o los murales. Lo mismo sucede con los ámbitos cotidianos cuando no se posee la técnica de la perspectiva, por eso resulta sorprendente el esfuerzo por situar arquitectónicamente muchas escenas, sobre todo en la cerámica. No son las figuras las que crean la escala de la arquitectura monumental que las contiene o acompaña, sino todo lo contrario, son los escasos detalles arquitectónicos los que crean la escala heroica de las figuras, mostrando así la grandeza incomparable de reyes y nobles. Es una arquitectura, la de la pintura y escultura, supeditada a los seres humanos y destinada a enmarcarlos y resaltarlos, que produce una atmósfera sutil y favorece la sensación de tridimensionalidad.

Fuertemente relacionado con el trabajo de los muralistas estaba el de los pintores de vasijas. Ante la calidad artística de las cerámicas mayas es inevitable pensar en los hermosos recipientes griegos, y el paralelismo no termina ahí, pues al igual que en el Mediterráneo clásico, los habitantes de las Tierras Bajas centroamericanas encontraron en la superficie curva de los objetos de barro el vehículo ideal para expresar el complicado mundo de la mitología. Si los maestros de Bonampak o Mulchic llevaron a las paredes de los edificios acontecimientos históricos sobresalientes, los que decoraban las piezas de los alfares produjeron un compendio plástico de las creencias religiosas cuya envergadura apenas empezamos a entrever.

Buena parte de esa cerámica sagrada de alto valor estético iba destinada a la oscuridad de los sepulcros. Eran ofrendas funerarias que acompañaban a los difuntos ilustres en su viaje al más allá, y también una especie de extenso Libro de los Muertos que narraba las peripecias de los héroes primordiales en el recorrido por Xibalbá, el inframundo, las pruebas que debieron superar y su pugna con los dioses reinantes en aquella espantosa región, a la manera de una guía que debía permitir a los señores nobles arribar sin tropiezos a su destino y merecer la gloriosa transfiguración de los antepasados. Las escenas pintadas en los vasos constituyen un monumental tratado de religión maya; son, por tanto,

complemento de los códices, los libros de corteza, y de hecho hay un estilo cerámico que ha sido denominado «códice» —fechado entre los siglos VII y VIII y localizado en la cuenca de El Mirador, en las ciudades del norte del Petén de Guatemala y en Calakmul— porque recuerda poderosamente el arte de aquellos escribas y se desarrolla además en secuencia, como si cada recipiente fuera una página del documento disperso que recogía el esoterismo tradicional elaborado por los sacerdotes.

Las formas son adecuadas a la función trascendente de los objetos. No eran componentes de la vajilla doméstica, ni tenían que resolver problemas de transporte o almacenamiento de víveres, sino servir de soporte a las pinturas y guardar para la eternidad los mensajes ideológicos que necesitaban reyes y dignatarios. Así, la mayoría de las cerámicas pintadas son cilindros de distintas dimensiones y platos o fuentes de poca profundidad. Ciertamente, el árido geometrismo elemental de las formas no contribuye a la belleza de los vasos, pero la fuerza y elegancia de la decoración se imponen sobre los otros rasgos tipológicos, lo mismo que el color y la pincelada opacan naturalmente al modesto lienzo que los contiene.

La técnica era simple y reproducía la de los murales, aunque los ceramistas jugaron también con las posibilidades expresivas del engobe y el pulimento. La pintura cubría toda la superficie disponible, es decir, la exterior, la que era visualmente indicada, desdeñándose por lo general bases y paredes interiores donde no penetraba la luz.

El artista trazaba en negro con mano segura los perfiles de figuras y motivos sobre el tenue fondo monócromo, crema o anaranjado, y en ciertos casos se rellenaban los espacios con blancos, rojos, negros, amarillos y azules. La paleta se enriquecía cuando era preciso diluyendo gradualmente los pigmentos básicos.

Para algunas categorías de vasijas se pueden determinar talleres o escuelas, incluso maestros que han firmado sus trabajos. Desde hace tiempo son fáciles de identificar las piezas manufacturadas en la Alta Verapaz, en Guatemala, y existen buenas razones para suponer que las ciudades importantes, como Tikal y Copán, contaron con maestros de reconocido prestigio. Sin embargo, casi todos los recipientes polícromos con escenas que han estudiado los especialistas en iconografía se hallan en museos y colecciones privadas bajo el rótulo de procedencia ignorada; esto se debe al elevado precio que las cerámicas pintadas han alcanzado en el mercado internacional de antigüedades, lo que ha conducido al saqueo sistemático de las tumbas de los centros ceremoniales. Bandas organizadas, con abundantes medios materiales, se adueñan de las ruinas perdidas en la selva y llevan a cabo con destructora precisión un expolio

en gran escala. El daño científico es cuantioso e irreparable, pero, a pesar de todo, las pequeñas y delicadas obras de arte conservan en los lugares de destino la capacidad de entusiasmar a los eventuales visitantes, y también un inmenso caudal de información que sólo en época reciente ha sido aprovechado por los investigadores.

Ahora sabemos, por ejemplo, como he dicho antes, que las cerámicas de estilo códice provienen principalmente de la región en torno a El Perú, al noroeste del lago Petén Itzá, de las ciudades de Nakbé y Tintal, y también de Calakmul y Naranjo, y del área entre Xultún y Naj Tunich. También hay una hipótesis que afirma que algunas cerámicas de estilo Chocholá pudieron ser manufacturadas en Oxkintok. Con los recientes avances en el desciframiento de la escritura jeroglífica, se ha podido establecer que los textos incluidos en las escenas pintadas sugieren lugares de fabricación o mencionan a veces gobernantes ya conocidos por otras inscripciones. Simultáneamente, se han incorporado al panteón maya divinidades y seres fabulosos antes anónimos o de los que se tenían escasas noticias; leyendas, mitos, rituales y prácticas litúrgicas, interpretados poco a poco en las imágenes y los signos de las cerámicas, han ensanchado considerablemente el ámbito conceptual de los estudios arqueológicos, aproximando a nosotros la cosmovisión y la psicología de las gentes que construyeron la más brillante de las civilizaciones precolombinas[16].

Vamos a describir brevemente, como ejemplo, dos vasos clásicos, el primero de la categoría policroma y el segundo de estilo códice. El vaso número 12 del catálogo de Michael D. Coe *Lords of the Underworld* es un cilindro de 22 centímetros de alto con una escena pintada en toda la pared externa. Sendas franjas de color, roja en el borde y negra en la base, enmarcan la acción; una banda de jeroglíficos circunda el recipiente, y un texto más corto en ángulo identifica a los personajes principales. El fondo es anaranjado y se usaron también diversos tonos de rojo, negro y blanco. Diez figuras y otros elementos desconocidos están dispuestos formando una V de cuyo vértice se alzan frente a frente los dos protagonistas del suceso. Al parecer, la escena transcurre bajo el agua, puesto que hay enormes peces flotantes, y refiere la captura de un jóven héroe por cinco dioses armados. El torso de aquél emerge de las fauces de un fabuloso dragón barbado que enrosca su cuerpo violentamente; el capitán de la partida enemiga agarra con la mano derecha el cabello del héroe mientras blande una lanza con la izquierda en actitud amenazante. Es probable que esté aquí representado un fragmento del ciclo mítico que relata el antagonismo entre los dioses que rigen los distintos niveles del cosmos.

La pieza número 1 del citado catálogo es el llamado vaso Widenmann del Museo de Arte de la Universidad de Princeton. Se trata sin

duda del trabajo cerámico más bello realizado por los mayas clásicos, auténtica joya pictórica que refleja con claridad el punto de perfección logrado por los artífices de las Tierras Bajas. Una escena ocupa la superficie del recipiente cilíndrico de 21,5 centímetros de alto y paredes ligeramente divergentes. Sobre el fondo cremoso se dibujaron los motivos en negro con trazo liviano no desprovisto de vigor; la composición divide el espacio en dos ámbitos bien diferenciados, a la derecha puede verse un interior palaciego con un dios anciano sentado en su trono y rodeado por cinco preciosas mujeres, a la izquierda tiene lugar un sacrificio humano. El contraste es sorprendente, mientras que las delicadas figuras femeninas atienden a la divinidad en una atmósfera de suntuosa placidez, dos personajes enmascarados de terrible aspecto llevan a cabo la decapitación de un cautivo desnudo con los brazos atados a la espalda. A pesar de los jeroglíficos que explican el acontecimiento, la interpretación no es sencilla; nuevamente, quizá, los seres sobrenaturales que pueblan el inframundo, de los cuales el dios L, aquí representado en su tenebrosa mansión y junto a su harén, es uno de los gobernantes, dan muerte al enemigo celeste, encarnación de los principios opuestos: luz, vida, abundancia y felicidad. Pero también puede tratarse de la escena del Popol Vuh en la que los gemelos divinos, disfrazados, proceden al sacrificio de los dioses telúricos. La reiteración de esta clase de temas permite suponer que los egregios difuntos que viajaban a Xibalbá acompañados de los vasos, debían aprender en ellos los peligros que les acechaban, pues su periplo era equivalente al de los héroes de los tiempos originales. Todo el que entraba en el mundo de los dioses estaba sujeto a riesgos terribles cuya superación constituía la condición inexcusable del tránsito escatológico. Por desgracia, el repertorio de mitos indígenas que ha llegado hasta nosotros a través de las fuentes históricas coloniales, o que han recogido los etnógrafos en las aldeas mayas, es insuficiente para comprender, con extrapolaciones críticas, los extraños significados de las escenas y el mensaje que encierran; las lecturas definitivas de los textos jeroglíficos o el esfuerzo conjunto de antropólogos, filólogos e historiadores de la religión, hará posible tal vez en el futuro penetrar decididamente en el laberinto de las ideas que estas obras expresan, ideas que son desde luego determinantes en la tarea de reconstruir la vieja cultura.

Sea como fuere, los dos objetos mencionados son únicamente una muestra de los millares que salieron de los talleres clásicos entre los siglos VI y IX. La importancia artística de estos vasos es incalculable y muchos gozan de nombres particulares por la calidad de las imágenes o el valor científico del contenido: los vasos de Nebaj, Chamá, Uaxactún, Altar de Sacrificios, Ratinlinxul, Huehuetenango, fueron bautizados

por las ciudades donde se hallaron, otros lo han sido por las personas que los poseen o la institución que los conserva. Incluso conocemos vasos muy bellos, a veces con tapas —que pueden ser enroscadas—, que proclaman en sus inscripciones que fueron utilizados para contener el chocolate de los reyes y de los ritos, como sucede con una pieza extraordinaria encontrada en la ciudad de Río Azul.

En el apogeo de la civilización maya, hubo modificaciones en la manera de concebir la manifestación plástica del orden social; el papel de las vasijas pintadas pasó a depender igualmente de las connotaciones recién adquiridas por el sistema político. La atribución de cualidades divinas a los linajes reales condujo a su identificación con las familias de los dioses fundadores, y por ende a la asimilación mística de las respectivas biografías, unas recogidas en los mitos de origen, otras configuradas día a día en la actividad ritual; eso es lo que sucede, por ejemplo, en Palenque, según se aprecia en las inscripciones e iconografía de los templos del Grupo de la Cruz. La muerte, un rito de paso del ciclo vital, estaba conectada a las creencias cosmológicas porque en los pisos inferiores, dentro y debajo de la capa terrestre, residían la fuerza y el poder de la resurrección —o mejor, de la renovación de la vida—, según vimos en los relieves de la lápida funeraria de *Janaab Pakal*. Es decir, que los hijos de los dioses debían atravesar el inframundo y afrontar sus peligros antes de reunirse con sus ancestros. La cerámica, como bien sabían los mayas, es una materia perdurable, más adecuada que los códices vegetales para llevar a la inmortalidad las señas sagradas de la identidad de los reyes y de sus parientes.

Otras obras de arte

Entre la multitud de otros objetos estimables desde el punto de vista estético, mencionaremos primero las figuritas de arcilla. Esta pequeña escultura cumplía una función religiosa todavía ignorada; los pueblos mesoamericanos modelaron desde comienzos del período Formativo o Preclásico (1500 a.C.) miles de figuritas que los arqueólogos descubren por doquier, en las casas, palacios, templos, enterramientos y campos de labor. El aspecto descuidado de muchas piezas sugiere que reflejan un culto de raíz hondamente popular, ligado acaso a la propiciación de la fertilidad agrícola, o con el ritual de los antepasados de las unidades de parentesco y las divinidades protectoras de los diferentes grupos sociales. Lo cierto es que las terracotas van perdiendo su condición elemental y esquemática, para alcanzar en tiempos clásicos una alta calidad pro-

ducto de la meticulosa manufactura y de la ampliación de los temas a los relacionados con el poder y la religión del estado. Es entonces cuando surge el admirable taller de la isla de Jaina, una escuela de artesanos que durante cientos de años utilizó las manos y los moldes para crear algunas de las más bellas imágenes de barro de la Antigüedad americana.

Las figuras son humanas o de animales, a veces en atrevidas combinaciones de dos y hasta tres elementos. Las modeladas son sólidas y pesadas, las hechas a molde son huecas y livianas, pero es frecuente que la cabeza y los miembros sigan una técnica y el cuerpo otra. Así se conseguía trabajar más rápidamente sin renunciar al realismo de los rostros y las posturas. Hay representaciones de señores principales lujosamente ataviados, sacerdotes, jugadores de pelota, individuos deformes, hombres sentados en tronos o bancos, mujeres tejiendo o moliendo el maíz, guerreros, bailarines, parejas de mujeres con jaguares o en actitud amorosa con ancianos, también hay figuritas con brazos y piernas articulados, y muchos animales como tortugas, monos, armadillos, loros o murciélagos, estas últimas generalmente silbatos. Tampoco faltaba el color, pues la mayoría de los objetos están acabados con pintura blanca, azul, amarilla y roja.

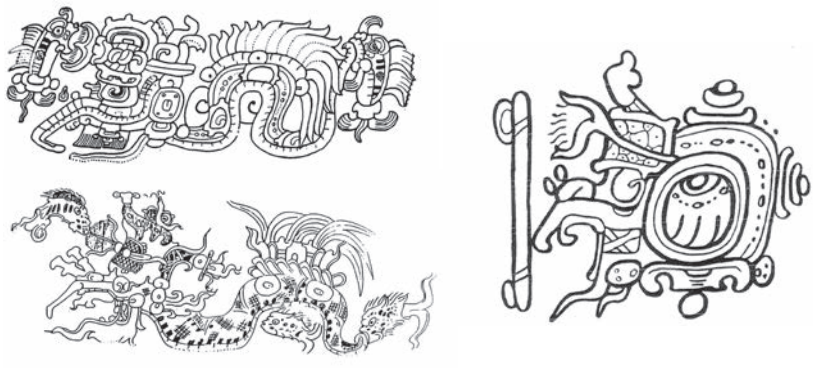
En Jaina, las figuritas tienen una función eminentemente funeraria. Hasta ese lejano lugar de la costa de Campeche llegaban para ser enterrados ilustres personajes de tierra adentro, y los artistas de la necrópolis preparaban las ofrendas que habrían de acompañarlos en el viaje definitivo. Es deplorable que aún desconozcamos el significado de tantos materiales fúnebres, lo mismo que los términos en que se llevaban a cabo los sepelios, pero se puede afirmar que tales ceremonias y el ajuar que requerían merecían la atención preferente de los nobles dirigentes de la sociedad.

Los huesos de varios mamíferos, especialmente venados, sirvieron como utensilios y adornos. En ocasiones, para un uso restringido al ámbito de la nobleza o de los ritos funerarios, eran decorados con finos grabados o incisiones, son un buen ejemplo los perforadores y las espátulas con inscripciones jeroglíficas descubiertos en Altar de Sacrificios, o las espinas para el derramamiento de sangre de Comalcalco. Pero los huesos más bellos son sin duda los de la Tumba 116 de Tikal, donde yacía el rey Jasau Chan Kawil, bajo el majestuoso Templo I. De los treinta y siete objetos de hueso grabados recogidos en un depósito de esa tumba, varios representan escenas del viaje al inframundo, con airosas canoas conducidas por unos dioses llamados, por ello, remeros. Uno de esos huesos lleva la imagen de un prisionero atado hecho con singular habilidad y realismo[17]. Una de las obras de arte más interesantes de entre las halladas durante las excavaciones de Oxkintok, fue una figurita,

aparentemente femenina, desnuda, de unos 11 centímetros, tallada cuidadosamente en un hueso, al parecer una costilla, de manatí. Este dato nos revela la variedad de materiales usados por los artistas y, tal vez, la relación existente entre los diferentes animales y los fines a los que se destinaba el objeto. La figurita de Oxkintok se encontró formando parte de una ofrenda depositada en el interior de la pirámide del grupo May, y su probable conexión con el ámbito acuático-telúrico de la cosmología maya es el mejor argumento para explicar su ubicación.

Del arte lignario, indudablemente rico en una tierra donde se encuentran las mejores maderas al alcance de la mano, apenas quedan vestigios. Contemplando las espléndidas tallas de los dinteles de chicozapote de los principales templos de Tikal, puede uno imaginar los fabulosos tesoros destruidos para siempre en el devastador clima tropical. No obstante, ciertos objetos menores se han salvado, como la caja descubierta en la cueva de Actún Polbilché (Belice), y otras dos muy interesantes que proceden quizá de El Tortuguero o de algún lugar situado igualmente en el estado mexicano de Tabasco. Una de estas últimas mide quince centímetros de largo, contiene una extensa inscripción jeroglífica y el relieve de un personaje. También se encontraron algunos objetos de madera en el cenote sagrado de Chichén Itzá. Pero la obra de madera más sugestiva es una escultura exenta de cuarenta centímetros de altura cuyo origen se sitúa de nuevo en un punto ignorado del estado mexicano de Tabasco, y que ahora pertenece al Museo de Arte Primitivo de Nueva York. Representa a un orgulloso dignatario sentado o arrodillado, con los brazos doblados y las manos apoyadas sobre el pecho, luciendo extraño mostacho de puntas torcidas; los detalles del atuendo son extraordinariamente realistas, lleva faldellín sujeto con cinturón, una curiosa estola que cae con naturalidad de los hombros, orejeras y pectoral de máscara. Un ligero baño de pigmento rojo es todavía visible en las zonas más protegidas[18].

Lo mismo hay que decir del tejido, frágil materia orgánica que no ha podido resistir la humedad de las Tierras Bajas. A juzgar por el desarrollo de la producción textil indígena actual en las sierras de Guatemala, y por la belleza de los vestidos quichés, cakchiqueles, mames o yucatecos, ésta debió ser una clase de trabajo de enorme importancia en tiempos prehispánicos. Los escritores coloniales lo atestiguan, y sólo nos queda añorar las hermosas piezas que hubieran recuperado los arqueólogos si el clima fuera similar al de la costa del Perú. Vanas lamentaciones, pues la cultura maya es impensable fuera del bosque lluvioso donde surgió. Pero no toda la información ha desaparecido; por medio de los relieves, las pinturas y las figuritas de barro, es posible reconstruir parcialmente lo que fue el tejido clásico.



Dragones acuáticos en vasos pintados clásicos.

Taparrabos, camisas, faldellines, capas, túnicas y tocados serían los elementos básicos del atavío personal. Además del algodón se utilizaban plumas, pieles de animales y tal vez la corteza de ciertos árboles. Sin duda, eran conocidas las técnicas del bordado, encaje, brocado, tapicería y estampado; los dinteles de Yaxchilán, las estelas de Copán, o los frescos de Bonampak, ilustran perfectamente las formas y calidades de los atuendos para hombres y mujeres de alto rango. Ya hemos visto que los ropajes no sólo abrigaban o protegían el pudor, sino que eran sobre todo símbolos de la categoría social de quienes los portaban. El algodón, la materia prima fundamental, se obtenía en las regiones menos húmedas; la manufactura comprendía el huso de madera y los pesos o fusayolas de cerámica, piedra o madera, más el telar cuya urdimbre iba sujeta y estirada por dos palos paralelos, uno de ellos amarrado a un árbol o soporte conveniente y el otro atado a la cintura o espalda del tejedor. Este telar de cintura se ha conservado hasta la actualidad entre los grupos mayas del altiplano de Guatemala y Chiapas. La lanzadera, que está representada en la página 79 del Códice de Madrid, se manejaba probablemente con la mano izquierda, como hacen hoy los lacandones de Chiapas. Se teñía el hilo, y no la tela, con tintes vegetales (añil, raíces o cortezas), minerales (óxidos), y animales (cochinilla y moluscos). El resultado alcanzaba en ocasiones la altura de obra maestra, basta citar, a modo de ejemplo, el soberbio vestido de la mujer (la señora Kabal Xook) que acompaña al rey Itzamnaj Balam II en el Dintel 24 de Yaxchilán, fechado en el año 709 d.C.

Muy cerca de la importancia y el significado de los trabajos nobles de algodón estaban los ornamentos de pluma. En este caso era sustancial la naturaleza simbólica de las formas y los diseños, liberados de cualquier

obediencia perentoria a las normas del recato y a las imposiciones meteorológicas, y no se puede explicar de otra manera la paciente e imaginativa tarea de los artesanos, enfrascados en unir infinidad de plumas de los multicolores pájaros tropicales para hacer o adornar cetros, penachos, tocados, escudos, estandartes y distintivos. Las reglas suntuarias de la sociedad maya eran estrictas, determinaban las personas que tenían el privilegio de usar cada ornamento y los momentos adecuados para ello. Por eso las plumas de quetzal, o las de muchas otras aves, seleccionadas por su color, reflejos, longitud, rareza o aterciopelada textura, señalan la condición del portador y el carácter de la actividad que lleva a cabo. Es un lenguaje que todavía no hemos aprendido a descifrar con exactitud, pero que, por la cantidad de imágenes disponibles, puede ser de gran provecho en el futuro para comprender la organización política y ritual.

Pero el indicador máximo de la jerarquía era seguramente el jade, la piedra preciosa por excelencia de los antiguos pueblos mesoamericanos. La transformación de este silicato ocupaba a artistas de probada habilidad; de sus talleres salían piezas espléndidas cuyo destino eran las ceremonias religiosas o el cuerpo de los grandes personajes. La técnica lapidaria de las ciudades mayas debe mucho a los olmecas de Veracruz y Tabasco, ellos fueron los primeros que convirtieron los bloques de jadeíta en ofrendas y adornos de exquisita belleza, los que otorgaron realmente a la piedra verde sus cualidades sociales. El jade fue desde entonces sustituto del inexistente oro, valorado doblemente por ser escaso y por la singular apariencia que adquiría después de labrado y pulido.

Solamente en el altiplano de Guatemala, en las Montañas Mayas de Belice, y en el valle del río Motagua se conseguía el preciado mineral. También los mismos ríos arrastraban en ocasiones guijarros de jadeíta. Quizá los mercaderes la trajeran igualmente de lugares más lejanos, pero en todo caso la demanda era muy fuerte, pues no existe representación de individuos de alcurnia ni tumba de dignatario importante en que deje de estar presente. De jade se hacían cuentas esféricas, tubulares o planas, orejeras, pectorales, placas, máscaras, pendientes diversos, narigueras, bezotes, figuritas, hachas votivas o de ceremonia, sangradores o punzones de sacrificio, mosaicos e incrustaciones, adornos dentales, etc. A pesar del despojo perpetrado por los saqueadores en los conjuntos de ruinas, todavía los arqueólogos encuentran de vez en cuando objetos de gran calidad artística; otros muchos, sin embargo, han corrido la suerte de las mejores cerámicas y están ahora depositados en museos y colecciones de Estados Unidos y Europa. Haciendo una selección, desde luego parcial, de los jades más interesantes, llamaría nuestra atención en primer lugar la máscara de Copán, que tanto recuerda las cabe-

zas de estuco palencanas. La placa de Leyden, de principios del siglo IV, lleva incisas en ambas caras la posible figura del rey Kinich Muwaan Jol de Tikal y la fecha de Serie Inicial 8.14.3.1.l2 (320 d.C.). En la placa de Nebaj fue labrado en bajorrelieve un personaje sentado con la mirada vuelta hacia una pequeña figura de perfil. La estatuilla antropomorfa de aspecto olmeca hallada bajo la escalinata del Templo A-XVIII de Uaxactún mide veintisiete centímetros de alto y pesa más de cinco kilogramos. La máscara de mosaico que cubría el rostro de Janab Pacal en su tumba del Templo de las Inscripciones es de un realismo sorprendente, y los autores no dudan en calificarla de retrato del monarca; en el mismo ajuar funerario había orejeras de varios elementos, una diadema de discos, collares con numerosas cuentas de formas vegetales, un pectoral de cuentas tubulares, pulseras y anillos, gruesas cuentas colocadas en las manos y en la boca, y una figurita de la divinidad solar. Mencionemos finalmente la espléndida cabeza esférica de la Tumba 7 de la Estructura B-4 de Altun Ha, que mide 14,9 centímetros y pesa 4,42 kilogramos; es una representación del dios Sol *K'in*, el Kinich Ajau yucateco, realizada combinando técnicas de incisión, relieve y modelado. Otras máscaras de jade, o de mosaico de jade por lo general, con las pequeñas piezas sujetas a un soporte de madera o estuco, han aparecido en tumbas y ofrendas de Calakmul, Río Azul, Oxkintok y otras ciudades.

No quiero dejar de mencionar aquí un objeto que me ha interesado mucho por su valor religioso y que sin embargo sólo es relativamente frecuente en las excavaciones. Me refiero a los espejos, una manufactura muy solicitada por ciertos estamentos sociales desde la época olmeca, y que en el área maya tiene al menos una doble función: elemento de ornato personal con significado trascendente, y elemento característico de la necromancia o del adivinamiento mediante la comunicación con el más allá. Se hacían por lo general de mosaico de pirita, con una base de estuco y madera, y marcos de diverso tipo. Los adivinatorios, que aparecen sobre todo representados en las cerámicas pintadas, eran de mayor tamaño, seguramente de obsidiana y con un lujoso marco, y no cabe duda que formaban parte de la parafernalia ritual de la corte, pues es en las escenas de palacio donde los cortesanos presentan al rey tales objetos para que el monarca, suponemos, entrara en comunicación con sus antepasados y con los poderes del Otro Mundo. Como el uso de espejos fue igualmente muy popular entre los toltecas y llega hasta la colonia, cuando Diego de Landa se refiere a ellos en el habla coloquial yucateca, debo concluir que pudieron tener una virtud apotropaica; los peregrinos medievales europeos llevaban espejos prendidos en la túnica, en el bastón o en el sombrero, para captar los destellos de las reliquias

e imágenes sagradas que iban a visitar, pues creían que así les llegarían de manera especial sus bendiciones. Con una parecida acción positiva, o para ahuyentar a los espíritus malignos, o sencillamente para mantener permanentemente una vía abierta al mundo sobrenatural, los espejos mayas fueron, de entre los objetos artesanales, los que tuvieron tal vez una mayor proyección simbólica.

La música maya tenía una importante función ceremonial, raras eran sin duda las fiestas y celebraciones que no contaban con pequeñas orquestas de gentes relacionadas tal vez con el sacerdocio. Los instrumentos identificados son de percusión y de viento; cabe pensar también que existió algún otro de cuerda —según parece, el arco musical era conocido en México— porque los de material perecedero no han dejado huella en el registro arqueológico, claro que si eran de uso común hubieran debido ser representados en las pinturas. Así, gracias al detalle de los murales, podemos describir por ejemplo el *pax*, tambor vertical con parche, construido de madera o cerámica y tocado generalmente con las manos. El *pax* alto es semejante al *huehuetl* mexicano, mide más de un metro y suele descansar en patas almenadas; el *pax* bajo, simple o doble, es de cerámica y se toca sentado; y todavía hay otro tambor portátil que se sujetaba bajo el brazo derecho. Todos ellos están presentes en los frescos de Bonampak, en los códices, en las vasijas, o en las terracotas. Los cronistas españoles escriben sobre el *tunkul*, tambor horizontal de madera con lengüetas que era golpeado con palos terminados en bolas de goma, idéntico al *teponaztli* azteca, pero no hay de él imágenes del período Clásico.

También servían como instrumentos de percusión, o mejor de frotación, los caparazones de tortuga, y posiblemente de armadillo, con los cuales se usaban palos o fragmentos de asta de venado. Los vemos en Bonampak y en la cerámica pintada. Las sonajas, muy frecuentes, eran de calabaza o de arcilla, y llevaban dentro semillas, bolitas de barro u otros materiales. Cascabeles, de cobre y de arcilla, se han encontrado en diversos lugares de las Tierras Bajas, aunque restringidos por lo común a contextos del Clásico Tardío y del Postclásico; tal vez iban cosidos a cinturones, brazaletes o tobilleras, de modo que el sonido se ajustara a los pasos de marcha y a los movimientos de la danza. De apariencia similar son los resonadores, hechos a menudo de la concha Oliva, pero no llevan percutores en el interior y el ruido se produce al chocar entre sí. El raspador, típico aún hoy de las bandas populares americanas, consta de dos objetos que se frotan rítmicamente; los ejemplos arqueológicos son de hueso (pero los pudo haber de madera), por lo general huesos largos de venado en los que se tallaron muescas paralelas.

Entre los instrumentos de viento destacan las trompetas, hechas de madera, cerámica, calabaza o concha (del *Strombus gigas*, con o sin boquilla), y de longitud variable. Las flautas, aerófonos de borde afilado, abundantes en los sitios arqueológicos, son de hueso o cerámica, probablemente también de caña, y llegan a tener hasta siete notas. Los pitos y ocarinas son igualmente muy numerosos, ambos con cámaras de resonancia y hechos de arcilla.

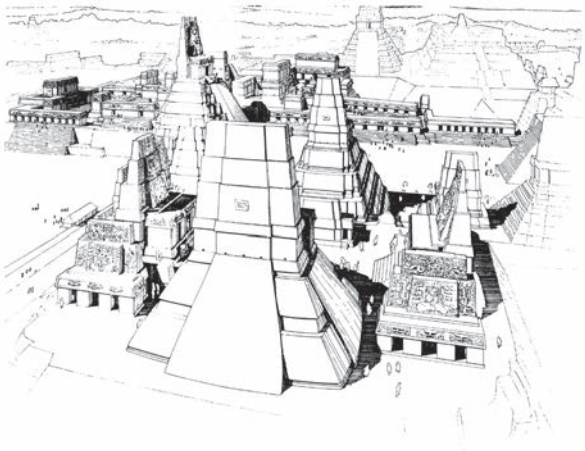
La orquesta más completa que los mayas representaron plásticamente está en la Estructura I de Bonampak. Por lo menos trece músicos en la primera habitación y cinco en la tercera acuden a las ceremonias relacionadas con la batalla; el *pax*, los caparazones, las enormes trompetas y las sonajas adornadas con plumas constituyen los instrumentos elegidos para la ocasión. Con seguridad existían normas rigurosas sobre el tipo de música adecuada para cada celebración, desde los acordes lúgubres y solemnes del tambor y la sonaja en los sacrificios humanos al sonido dominante de las trompetas en las conmemoraciones dinásticas. Hace años, investigadores del Instituto Nacional de Antropología e Historia de México identificaron los tonos musicales de las figuritas-silbato de la bodega del Museo Nacional, y encontraron que los mayas conocían los tonos y medios tonos, y que el tamaño de los objetos implica la variedad de graves y agudos.

La danza y el canto eran inseparables de la música; tal conexión es evidente en multitud de representaciones. En Bonampak, en el vaso de Altar de Sacrificios, en los altares de Quiriguá, o en las estelas de La Amelia, con distintas modulaciones corporales según el ámbito donde se inserta, el danzante repite posturas y gestos estereotipados de indudable valor simbólico, que recuerdan las expresiones del baile asiático y de las islas del Pacífico. Sabemos por etnohistoriadores y etnólogos que muchos poemas o composiciones escritas recogidos en el altiplano de Guatemala y en Yucatán eran bailados con acompañamiento musical, y parece que tal costumbre afectaba a los rituales prehispánicos en los que participaban frecuentemente los nobles y el propio rey[19].

Precisamente abundan los instrumentos musicales, sobre todo las trompetas, en una categoría de expresiones mayas que muchos dudan en calificar de arte, me refiero a los numerosos grafitos que pueblan las paredes de palacios y templos de las tierras bajas. Hay ciudades, como Nakum, donde ciertos grafitos alcanzan una calidad y refinamiento tales que estaríamos obligados a considerarlos como auténticas obras de arte, pero a estas manifestaciones de los muros estucados les falta el «orden» característico de la pintura o la escultura, no parece existir una intencionalidad clara, no se acierta a sugerir el porqué los nobles y los

reyes habrían recurrido a este tipo de diseños sencillos, esquemáticos, primitivos y a menudo toscos, cuando tenían a su disposición a los grandes artistas de la corte. En todo caso, y no obstante lo anterior, creo que conviene reservar aquí un pequeño hueco a estas obras menores, que proveen siempre de valiosa información arqueológica y que, en ocasiones como las de Río Bec o en La Blanca, son una fuente imprescindible ante la escasez de epigrafía y otras manifestaciones iconográficas. Lo que parece evidente es que entre los mayas, igual que en Egipto o Mesopotamia, muchos sintieron la pulsión de garabatear figuras o símbolos diversos en las paredes, al margen de los propósitos que hubieran mantenido los arquitectos respecto a su acabado definitivo.

Se cierra entonces el círculo de las manifestaciones del arte maya, un arte dedicado en primer lugar a los dioses y a los reyes, a expresar el orden de la realidad como era imaginado por las conciencias superiores, pero del que no está ausente la sensibilidad individual hacia las cosas pequeñas y cotidianas. Desde las colosales pirámides a las humildes flautas hay continuidad por encima incluso de los factores circunstanciales históricos y étnicos, son productos de una visión del mundo que proporciona explicaciones por la lógica y pertinencia de los conceptos que la integran, que hunde sus raíces en la acumulación de experiencias esenciales, y que se materializa y difunde a través de mensajes formalmente condicionados por el cálido medio natural de las selvas tropicales, desbordante de líneas, colores, luces y sonidos.



Pirámides de Tikal.

3

LA CONSTRUCCIÓN DEL SÍMBOLO. ¿QUÉ ES UN DRAGÓN?

El ser humano ha necesitado los símbolos desde el principio de los tiempos para agruparse, identificarse, reconocerse, diferenciarse, comunicarse y sentirse seguro. También para ordenar el mundo, comprenderlo y admitirlo. Los símbolos, además, son vehículos que trascienden lo histórico y contingente para dirigirse a lo sobrenatural; expresan, paradójicamente, lo inefable y permiten la perpetuación del conocimiento sagrado. El símbolo, cuya significación precisa estaba relacionada en buena medida con los astros y los antepasados, con las fases y ciclos de la naturaleza, y con el origen de la sociedad, toma poco a poco, en muchas culturas, imagen antropomorfa y se convierte en dios. Las divinidades se multiplican en advocaciones o encarnaciones o personificaciones, y cada una de ellas se caracteriza con atributos particulares, a menudo con valor simbólico independiente. Por último, se elaboran historias que dan cuenta del proceso y explican ejemplarmente la función de los personajes sagrados y su relación con los hombres. Nace así la mitología.

Por todo ello, es evidente que los símbolos pueden trasladar al espectador desde el plano existencial al del absoluto. Voy a reproducir unas frases de Carl Gustav Jung que, en un sentido negativo, definen muy bien la importancia de los símbolos en las culturas tradicionales; dice el famoso psicólogo hablando del hombre moderno:

> *Al crecer el conocimiento científico, nuestro mundo se ha ido deshumanizando. El hombre se siente aislado en el cosmos, porque ya no se siente inmerso en la naturaleza y ha perdido su emotiva «identidad inconsciente» con los fenómenos naturales. Estos han ido perdiendo paulatinamente sus repercusiones simbólicas. El trueno ya no es la voz de un dios encolerizado, ni el rayo su proyectil vengador. Ningún río contiene espíritus, ni el árbol es el principio vital del hombre, ninguna serpiente es la encarnación de la sa-*

biduría, ni es la gruta de la montaña la guarida de un gran demonio. Ya no se oyen voces salidas de las piedras, las plantas y los animales, ni el hombre habla con ellos creyendo que le pueden oír. Su contacto con la naturaleza ha desaparecido y, con él, se fue la profunda fuerza emotiva que proporcionaban esas relaciones simbólicas[20].

Dragón chino antiguo en un medio acuático.

Los símbolos tienen historia, a veces una larga y muy turbulenta historia. Pero no puedo aquí trazar la dilatada evolución del símbolo dragón en los muchos lugares en que aparece[21]. Aceptaré provisionalmente aquel principio básico de todo esoterismo que afirma que un símbolo «simple» no tiene, esencialmente, más que un único sentido en todos los tiempos y en todos los lugares, sentido que encierra en potencia todas las aplicaciones y todas las adaptaciones que pueden desprenderse[22]. Por supuesto, no creo que el dragón sea un símbolo simple, aunque en ocasiones funcione con una inmediatez y rotundidad que hagan pensar lo contrario. Como decía Maurice Godelier, el pensamiento mítico y el pensamiento humano piensan la realidad por analogía. Por otra parte, el símbolo religioso es en sí mismo una hierofanía, porque revela una realidad trascendente o cosmológica que ninguna otra manifestación puede revelar, los objetos, los elementos representados, se transforman en otra cosa distinta de lo que parecen ser en la experiencia profana de la cotidianeidad. De manera que un maya del siglo VIII, pongamos por

caso, nunca vería a una serpiente o a un cocodrilo en los símbolos que estoy tratando aquí, como un cristiano nunca consideraría su símbolo principal simplemente como dos maderas cruzadas en ángulo recto. Recordemos la frase de Ibn' Arabi: «Aparta tus pensamientos, ¡oh, lector!, de las meras palabras y busca el significado oculto para que puedas comprender». Por supuesto, el símbolo no puede descifrarse de modo aislado, primero porque puede tener diversos significados, pero sobre todo a causa de su inserción en un sistema de asociaciones; quiero decir que es necesario emplear un método de interpretación que tenga en cuenta la estructura a la que pertenece el símbolo, donde verdaderamente resulta inteligible, y son seguramente esos sistemas de asociaciones los que deben compararse para hallar una mejor respuesta al misterio que el símbolo plantea. Si admitimos que los símbolos tienen su propia lógica y que se agrupan en sistemas lógicos, entonces estaremos muy cerca de reconocer su universalidad. Eliade, en su *Tratado de historia de las religiones*, cita el ejemplo de la serpiente, que es considerada en numerosas religiones como un perfecto símbolo de la inmortalidad porque se regenera periodicamente.

Denominaré dragón a los reptiles cuyo aspecto zoomorfo presenta notablemente alteradas sus características específicas, bien por modificación anatómica sustancial, bien por la adición de elementos pertenecientes a otras familias animales, bien, incluso, por una notable sobrecarga de adornos y atributos de diverso tipo. Así, los tradicionales dragones europeos u orientales se distinguen por la amalgama de rasgos de aves o felinos con los del saurio propiamente dicho. A veces el dragón es claramente ictiomorfo, pero el enorme pez tiene la cabeza de serpiente, o, en América Central, por ejemplo, al reptil se le añaden patas o astas de venado. No es infrecuente que las tres categorías mencionadas aparezcan combinadas; de hecho, algunos dragones llegan a ser inclasificables por las deformaciones, los añadidos y la exagerada ornamentación con mayor o menor valor semántico. El animal, o algunas de sus partes, pueden ser tratadas de la manera que llamamos «fabulosa», es decir, dejando a la imaginación o la fantasía el perfil definitivo. En este sentido la inventiva humana es casi ilimitada, muchos rasgos de los dragones sencillamente no existen en el reino natural y son producto de las convenciones artísticas o del ímpetu creativo. Hay dragones con ninguna, dos, cuatro o más patas o garras, los hay pequeños como una mariposa y enormes como una ballena. Alguna clase de dragones es claramente perversa y malvada, lo que se expresa a veces con varios de los atributos, o porque escupe fuego, pero otros de sus congéneres son bondadosos y complacientes. Hay dragones que

hablan y otros absolutamente mudos. Si se trata de la convención de *pars pro toto* suele favorecerse la representación de la cabeza, muy especialmente en Oriente. En ocasiones, al dragón se le reconoce por el contexto en que se encuentra antes que por sus señales particulares. La estilización o el esquematismo, junto con las convenciones simbólicas, llegan a veces a extremos que hacen irreconocible la figura. Por tanto, no es necesario ahora describir con minuciosidad los centenares de dragones registrados por el arte universal, ni enumerar sus múltiples variantes, sino entrar de lleno en sus valoraciones semánticas y, en cada caso, puntualizar las relaciones entre forma y significado. No obstante, hay que advertir del riesgo de equivocaciones, pues el extenso catálogo de bestias fantásticas incluye a menudo propuestas de sentido obviamente análogas para expresiones o manifestaciones plásticas diferentes, y, aunque la situación inversa no es tan frecuente, también se puede dar, o sea, que un mismo icono adquiere eventualmente significados distintos y aun contrapuestos. Aceptemos como ejemplo de excelente representación la que incluye Panofsky en sus *Estudios sobre iconología*, un grabado debido a Girolamo Olgiati, quien lleva al papel en 1569 una alegoría de la alquimia con un dragón bien expresivo de los atributos que definen parcialmente su naturaleza[23].

Para hacer más evidente la inventiva de los creadores de dragones detengámonos un instante en la descripción del dragón chino, tal vez el más característico de todos: sus rasgos pertenecen a nueve criaturas diferentes, el cuerpo está provisto de escamas, de garras y de alas, escupe fuego o vapores mortales, tiene cuerpo de serpiente, y de sus ciento diez y siete escamas ochenta y una están impregnadas de una sustancia benéfica (*Yang*) y las treinta y seis restantes de una sustancia nefasta (*Yin*); las patas son parecidas a las del tigre, y terminan con garras como las del águila; la forma de la cabeza parece la de un dromedario coronada por las astas de un ciervo o antílope; lleva siempre largos mostachos y barba de chivo; a veces, dos antenas adornan su testa; los ojos pueden ser de liebre y las orejas de toro; el cuello luce a menudo crines como las de un caballo o un león; la cantidad de patas, de tres a cinco, señala el rango y poder del dragón; el color de los dragones indica a su vez jerarquía y el hábitat que ocupa, siendo el amarillo el más poderoso, mientras que el color verde marca el este, donde se renueva la vegetación, y el rey de los dragones de las aguas es de color rojo; finalmente, la sangre de los dragones posee los colores primordiales del cielo y de la tierra, el amarillo y el negro. Pero más sustanciosa puede ser la descripción de los que han visto de verdad un dragón, o han tenido un inesperado encuentro con cualquier monstruo semejante: resulta muy significativo que

en la primera crónica suiza impresa, en 1507, Petermann Etterlin, alto funcionario de Lucerna, afirme que varias personas vieron en esa ciudad el día 26 de mayo de 1499 un enorme dragón o serpiente salir del lago de los Cuatro Cantones y descender el río Reuss nadando a gran velocidad. Otro funcionario precisa que el monstruo parecía una ternera con el cráneo adornado con largas orejas; según parece, era además una bestia verde con la cola retorcida en espiral. Vale la pena subrayar que se trata de un dragón acuático, aunque, como afirman otros escritores helvéticos, en aquel país alpino existen igualmente dragones voladores. A los intelectuales escépticos respecto a tales encuentros se les oponen muchos montañeses que defienden sus particulares experiencias, y de ahí que el célebre jesuita Athanasius Kircher llegue a establecer una clasificación científica de esos animales en su obra *Mundus subterraneus*, definiendo un tipo de dragón alpino al que llama *Draco helveticus*.

La idea del dragón, y su correlativa expresión gráfica o artística, se origina en la Antigüedad más remota. A menudo se trata de exteriorizar el concepto de unión de los contrarios, la *sicigia*, de identificar la dimensión intermedia entre las dos partes del mundo, el cielo y la tierra, o de establecer los límites entre esas dos esferas cósmicas. Con la unión de los contrarios se explica la creación de la vida y la existencia del mundo y de los seres que lo pueblan. El ejemplo más sencillo es el del dragón alado, o el pájaro-serpiente de la mitología mesoamericana, donde se condensan los símbolos celestiales y telúricos. Es una criatura absurda porque conjuga en aparente armonía lo que debe estar separado por su origen y condición, lo de arriba y lo de abajo, lo luminoso y lo tenebroso, lo etéreo y lo compacto, lo inasible y lo firme. Debido a ello esa clase de dragón ha simbolizado con frecuencia el desorden y el caos, el caos que antecede precisamente por necesidad a toda creación cósmica, pues esta última no es nada más que la diferenciación, la discriminación, la ordenación, la denominación y la jerarquización de las cosas. Así, la expresión draconiana es un conglomerado de especies animales que en principio serán irreconciliables para la tradición cultural particular. No hay un modelo de la formación del símbolo, pero sí hay una suerte de canon que vincula los reptiles a las aves, o a los peces, puesto que tales grupos son los más representativos de las mitades cósmicas. Desde luego, la inspiración procede del medio en el que está instalada la sociedad que elabora y utiliza la figura, pero la misma selección de los animales implica ya unos criterios de valoración que tienen que ver con la historia y la vida cotidiana de esas gentes. En la *Geografía* de Estrabón se cita a Artemidoro, el cual afirmaba que en la lejana Etiopía se podían encontrar serpientes más fuertes y voluminosas que los elefantes. Porque las

serpientes, y también los cetaceos (*cetus magnus*), están en el origen del símbolo dragón, al igual que lo están los descubrimientos de huesos fósiles, como los cráneos de osos de las cavernas hallados en una caverna no lejos del pueblo de Mixnitz, en Austria. Desde luego, los siglos han aportado decenas de nuevos elementos de juicio, y, seguramente, los testimonios de Marco Polo sobre los dragones que encontró en China, deben mucho a una tradición ya casi por esas fechas, hacia 1298, colmada de leyendas y de «pruebas», y de «encuentros» y «avistamientos», según diríamos hoy en la época de los ovnis y los alienígenas.

El término dragón proviene, según algunos autores, del verbo griego *derkomai*, que significa «ver», subrayando la intensidad o la calidad de la mirada. Las pupilas transparentes y fijas de las culebras griegas, inquietantes y misteriosas por sí mismas, pueden haber inspirado el nombre dado a los monstruos ofídicos. Esa aparente levedad o ausencia de las pupilas confiere al monstruo el carácter de un ser que no duerme jamás, lo que le hace especialmente indicado para guardar tesoros, o doncellas, o lugares.

Por otra parte, el dragón está íntimamente relacionado con la tierra, con el interior de la tierra, con el inframundo. En muchas representaciones plásticas o literarias suele habitar una cueva o un pasadizo subterráneo, o un abismo de alguna clase, o está cerca del mar, que es, para muchas culturas, una vía a los infiernos, lo mismo que otras corrientes o depósitos de agua. En algunas tradiciones el dragón echa fuego por la boca o por la cola, o llamea en sí, es un dragón de fuego. Claro es que en América Central algunas montañas expulsan violentos chorros del fuego de las entrañas de la tierra, y esto, los numerosos volcanes activos, ligado a los intensos movimientos sísmicos, debió dejar una profunda huella en la memoria colectiva. Sin embargo, en Europa, los numerosos mitos y leyendas que describen dragones llameantes pueden haberse inspirado en la raras erupciones volcánicas como en la natural dualidad conceptual de tierra y fuego frente a aire y agua; el calor de las cuevas, y el fuego que se obtiene con la ayuda de minerales, son otras razones, aunque también existe un fuego celestial, el de los rayos, que combina perfectamente con el carácter aéreo de muchos dragones. Es decir, que los reptiles son símbolos telúricos como las aves lo son del cielo, pero algunos de los atributos de los dragones pueden subrayar una u otra de esas esferas o indicar simplemente el rasgo compartido por ambas, lo que incide en el resultado buscado de inevitable convergencia o sagrada coyunda. Pero también se puede ver al dragón como un elemento celestial, así aparece de figura de antiguas constelaciones y en tratados de astronomía, por ejemplo, en la portada de *Astronomicum cesareum*

de Pedro Apiano, de 1540, obra conservada en la Biblioteca de la Universidad de Salamanca.

Dragones en vasos mayas del Clásico Temprano.

Ignacio Malaxecheverría señala el estrecho vínculo entre dragones y serpientes, citando la etimología: *drak*, que se halla en los términos griego y latino *drakon*, *draco*, cercanos a la raíz sánscrita *drk*, que designa el ojo o la mirada; *ophis*, vocablo reservado a reptiles corrientes, precede al griego *ophtalmos*, que designa el ojo, como si la mirada del animal, según lo dicho antes, fuera lo que definiera su naturaleza[24]. Sin embargo, en la cultura de la Bactriana del tercer y segundo milenios antes de nuestra era, se encuentran amuletos con representaciones de lucha entre serpientes y dragones. Parece una expresión plástica de la pugna entre la luz y las tinieblas, entre la vida y la muerte, que caracterizó a la religión indo-iraní y que el zoroastrismo ha conservado. Aquí, por lo tanto, más que una afinidad encontramos una oposición, lo que no es extraño dado el carácter polivalente de ambos símbolos. La serpiente, a pesar de todo, es más universal que el dragón, un icono más primitivo y más antiguo, y la elaboración de ése símbolo es lo que da origen a algunos tipos de dragones.

Algunas personas piensan que en el origen de los dragones están los hallazgos de huesos fósiles de dinosaurios y otros reptiles extinguidos, como el descubrimiento realizado en Wucheng, Jiangxi, China, hacia el año 300 a.C., que fue descrito por Chang Qu, el famoso autor de las *Crónicas de Huayang*, en términos de las historias de dragones. No es probable que ésa sea la única razón para explicar una creencia universal de la importancia mitológica y política de la que aquí discutimos, pero no cabe duda de que esos huesos justificaban en el pasado los relatos

tradicionales sobre la existencia pretérita de gigantes y animales fabulosos. Hallazgos sorprendentes o experiencias traumáticas, me parece, en todo caso, una discusión tan estéril como la de la anticipación del huevo con respecto a la gallina; afirmar que la universalidad del símbolo radica en el temor generalizado a los reptiles se me antoja algo simplista; ciertamente, en algunos lugares hay animales atemorizadores o cuando menos inquietantes, como el célebre dragón de Komodo, en las islas del Pacífico, que puede llegar a medir más de tres metros de longitud, pero en el hemisferio septentrional apenas unas pocas víboras amenazan a los campesinos pusilánimes. No creo que haya sido el miedo el desencadenante de tal exceso iconográfico y mítico, sino el propio misterio del mundo que las culturas han trasladado a figuras y formas del reino animal. El cocodrilo, los lagartos gigantes, la iguana, las serpientes, por supuesto, han recibido el encargo de expresar lo inefable, inasible e inexplicable, la dificultad que encuentra el orgulloso dominador de la tierra para entender el paso del tiempo, el deterioro físico, la enfermedad, la muerte, y emociones como el odio, la crueldad, la ira, o cualquiera de las manifestaciones del mal. Cuando en la puerta de Ishtar, en Babilonia, se representa al dios Marduk como un extraño dragón con rasgos de serpiente, águila, león, y hasta escorpión, se transmite a los que cruzan el umbral un mensaje que tiene menos que ver con el horror que puedan inspirar esos seres del cielo y de la tierra que con las cualidades que les han sido asignadas, y que responden a la necesidad de explicar el espacio libre en las alturas, la rapidez de movimientos, la fuerza y la fiereza que anida en tantos hombres, o la capacidad de producir graves daños con un gesto mínimo y casi imperceptible. Es el orden del mundo el que está en cuestión, y para fijarlo, a través del pensamiento y del lenguaje, se utilizan los símbolos, solos o combinados. Ése el el fin explícito del dragón Varuna de la India o de algunas versiones del dragón chino, y por ello en Oriente tales monstruos tienen una acogida favorable, porque su beneficio es innegable. Sin embargo, una parte sustancial del orden cósmico, o mejor, su única posibilidad, se encuentra en la negación de sí mismo; de igual modo que el mal es condición indispensable del bien, no hay orden sin caos, el caos es su reverso, la cara oscura, y el dragón es también el símbolo perfecto del desorden. Así se le ha visto más frecuentemente en Occidente, donde se confunde con las potencias del mal, empeñadas en destruir la obra del Creador, en desvirtuarla y anularla. Sin duda, en esta faceta tiene una relación más estrecha con el agua, pues el agua es un símbolo universal del caos, ya que no permite ninguna diferenciación, una gota de agua no puede distinguirse de otra gota de agua, y el caos es, obviamente, indiferenciación, lo contrario del

acto de separar, distinguir, dar forma y nombre distinto a las cosas, que es lo propio de la creación y el orden. De ahí que la mayoría de los mitos cosmogónicos incluyan el episodio de la lucha épica entre el dragón y el héroe, llámese éste Perseo, Gushtasp, Jasón, Dobrynya Nikitich, Herakles, Marduk, Cadmo, Cham Tzim, Sigfrido, Seth, y una larga lista de santos cristianos.

Puesto que la escena justificativa de este libro presenta a un pez-serpiente debo dedicar un espacio privilegiado a los dragones acuáticos. No son los más conocidos y representados, pero algunos gozan de una popularidad desmedida, como es el caso del monstruo del lago Ness o de determinados animales bíblicos que se ubican en la frontera entre ballenas, peces o serpientes. La imaginería medieval y moderna, hasta el siglo XIX por lo menos, llenaba el mar de monstruos de feroz aspecto, dispuestos a dar buena cuenta de los audaces navegantes, como se ve, por ejemplo, en una pintura india de 1670, que ilustra un poema urdú del Decán, donde una inmensa serpiente marina engulle la nutrida flota real. Para los mayas las grandes extensiones de agua tenían connotaciones poco halagüeñas; dado que el reino de los muertos se encontraba debajo, o «más allá», de la capa acuática, el mar y los lagos eran lugares de tránsito, ambiguos y por ende peligrosos. Tal vez se deba a estas ideas que nunca se desarrollara una navegación medianamente avanzada en lo que era paradójicamente una península; también es cierto que las costas mayas presentaban muchas dificultades, escollos, arrecifes, manglares, escasa profundidad y corrientes traicioneras, además de tiburones, lo que no invitaba a las excursiones marítimas. Por eso, asimismo, son tan escasas e irrelevantes las ciudades situadas a orillas del mar o de los grandes lagos, lo que no sucede con los rios, que sí eran vías de comunicación permanentemente renovadas. El agua, las masas de agua, formaban parte de la mitología y el ritual, porque en el principio del tiempo, y antes del tiempo, un océano infinito llenaba el espacio, pero cuando surgió la tierra en forma de montaña se estableció una separación definitiva y las aguas primordiales pasaron a constituir una capa del inframundo, la que cualquier maya podía contemplar adentrándose en muchas cuevas de Yucatán. Y así los animales que poblaban esas aguas pertenecían igualmente al mundo inferior, como también algunos de los dioses principales del panteón. Su antagonismo con otras regiones o personajes cosmológicos tenía que ver con el sistema de pensamiento dual imperante, y ello se expresaba en el arte y en los relatos. El dragón acuático, pues, es la forma mítica particular del dragón primordial del caos, ya que la tierra emergió del océano original que se representa mediante ese monstruo, y sigue rodeada por el agua del abismo que tiene

para los mayas y otros pueblos el mismo aspecto. Esto significa que el héroe que se enfrenta al monstruo acuático es una figuración del dios creador, formador y ordenador, en lucha con el caos; si Tiamat es un monstruo acuático, Marduk es, sin duda, un demiurgo.

En efecto, difícilmente puede pensarse en un dragón sin su correlativo héroe. La mayoría de las historias de dragones son parte de un esquema mítico, o mitema, que incluye un segundo símbolo tan importante o más, el héroe. Los héroes deben luchar con dragones o serpientes porque éstos representan la modalidad preformal del universo. El héroe, casi siempre divino, es fundador, funda el tiempo y el espacio, la ciudad, la cultura, estableciendo así el orden donde sólo había caos. El rito de la lucha y muerte del monstruo suscita la abolición del tiempo profano, lo que lo convierte en un suceso ejemplar, en modelo sagrado que se repite una y otra vez. El tiempo sagrado, ya lo sabemos, es cíclico, es el eterno retorno, y en ese tiempo sagrado el héroe frente al dragón es el dibujo, la instantánea, diríamos hoy, del primer paso cosmogónico, sea que lo interpretemos como la luz frente a las tinieblas, la tierra asaltada por el cielo, o sencillamente la pugna del bien y el mal. A veces el héroe combate al monstruo para liberar a la doncella que aquel ha secuestrado; el arte nos tiene acostumbrados a la visión penosa de la hermosa joven atada, encadenada, amenazada por el endriago, que la puede devorar o, peor aún, mantener cautiva para siempre. Sin embargo, hay un reverso en esa medalla, la contrapartida de los dragones secuestradores de doncellas la ponen las hechiceras que encantan a los héroes y los retienen en sus palacios y castillos como objetos amorosos. El monstruo de Andrómeda o el que domina san Jorge tienen un equivalente femenino en esas mujeres magas que pueblan la literatura y la música, desde el Tasso hasta Richard Strauss, y que se llaman Armida, Circe, Salomé, Alcina y tantas otras. La práctica simbólica no es a veces otra cosa que la irracional *mise-en-abîme* de nuestra frágil inteligencia. No olvidemos tampoco que la doncella ocupa el lugar del tesoro, ambos ubicados en subterráneos, laberintos, acantilados y otros peligrosos lugares conectados con las potencias telúricas; tesoros, sabiduría —en ocasiones el dragón guarda libros, como sucede en el mito de Oxkintok que se comenta más adelante— y bellas muchachas son términos equivalentes que remiten al poder, de las riquezas, del conocimiento y de la fertilidad y la vida.

La profundidad del mito —más bien de una fórmula mítica muy general— tanto temporal como espacial, es enorme. Se encuentra en muchos lugares a lo largo y ancho del planeta, y también en todas las épocas. El héroe representa a las potencias celestiales, el monstruo a las telúricas, y ambos se enzarzan en una pelea que es metáfora de la relación sexual,

por eso en ocasiones, como en el laberinto de Creta, o en el poema Beowulf, hay además una mujer más o menos real. Cuando no es así cabe la posibilidad de que el monstruo tenga caracteres femeninos. Como en la unión sexual, de la lucha del héroe y la bestia surge la vida, incluso la creación toda: del mundo, de la cultura, de una dinastía de gobernantes, de determinado aspecto de la realidad geográfica o cosmológica, hasta de un rito, una planta o una categoría de objetos. Ese formidable combate está descrito de muy diversas maneras, en la Epopeya de Gilgamesh, en la Biblia, en el Popol Vuh, en el Chilam Balam de Chumayel, en el Beowulf, en algunos mitos griegos como el de Teseo, en la Saga de Volsunga, en el Cantar de los Nibelungos, y llega sin desfallecimiento hasta el moderno cinematógrafo, donde no son pocas las películas que se ocupan del asunto siguiendo el esquema básico con regular fidelidad, como en *Alien*, o *King Kong* —en la que se utiliza la variante llamada «la bella y la bestia»—, o en la reciente *Alien vs. Predator*. Es la unión de los contrarios, condición inexcusable de la creación. Cuando ese monstruo es un dragón, exactamente lo que se entiende por dragón, entonces la batalla adquiere nuevas connotaciones, dado que el dragón vive en cuevas, pero vuela, es hijo del interior de la tierra, hijo de la tierra, es a la vez símbolo del caos y de la fertilidad, de la muerte y de la vida —como lo es la tierra misma—, y del poder (del orden que el poder preconiza) y la destrucción.

Hay leyendas que permiten descubrir y analizar los muy diversos matices de este símbolo extraordinario. Por ejemplo, la de santa Radegunda de Poitiers, nacida hacia el 519 y muerta en 587. Se trata de una mujer en la que se dan casi todos los reflejos del espejo simbólico draconiano; hija de un rey asesinado por sus hermanos, fue secuestrada por su tío y desposada contra su voluntad por el rey Clotario I de los francos, lo que equivale a que fue violada. Fundó en Poitiers un monasterio dedicado a la Virgen (actualmente llamado de la Sainte-Croix), el primero, al parecer, en el que se encerraron mujeres de por vida. Precisamente en aquel cenobio se produjo el trágico acontecimiento de la desaparición de varias monjas que habían descendido al sótano de la abadía. Radegunda bajó a buscarlas y se topó con un fiero dragón que, sin ninguna duda, las había devorado. Armada con una reliquia de la Cruz —la santa era coleccionista de reliquias, afición característica de no pocos miembros de la realeza medieval europea— pudo vencer al monstruo. Es decir, que nos encontramos con asesinato, rapto, violación y un dragón que habita en un ámbito subterráneo, que mata doncellas y que es vencido por una heroína que actúa en nombre de un ser superior. El carácter sexual de la leyenda es obvio, el primer episodio aparece reiterado en el episodio final, Clotario es un dragón inicial que

acaba convirtiéndose en el verdadero endriago, del mismo modo que Radegunda se prolonga en las monjas.

El dios Chaak y las serpientes de lluvia.

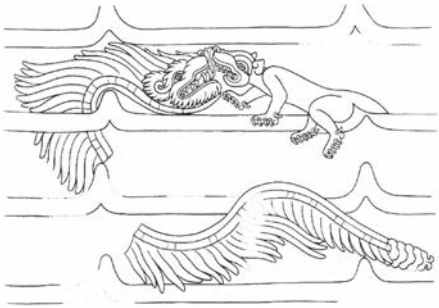
El dragón es, también lo sabemos, un ser híbrido por definición, concepto que se opone, como sinónimo de mezclado, al de puro. Es decir, se trata de una categoría de impureza, lo que tiene que ver igualmente con la indefinición y la ambigüedad, en abstracto, y con la apreciación de lo verdaderamente humano, porque el hombre no es dios ni diablo sino que en su naturaleza anidan inextricablemente combinadas ambas tendencias positivas y negativas. La inclinación occidental a ver en el dragón un emblema diabólico se explica tal vez por el deseo de aproximar a Dios al ser humano, hijo doctrinal de Dios pero portador de las más perversas inclinaciones. La ambigüedad se manifiesta con toda claridad en la elección que hicieron nobles y reyes de dragones o bestias infernales para sus escudos y pendones. Voy a citar, como ejemplo, a la misteriosa salamandra, un dragón en miniatura, y un animal real rodeado de leyendas que la civilización cristiana consideraba inmundo y cercano al diablo, y que fue, en la Edad Media, componente

de pócimas y recetas de brujas y magos; sin embargo, se pensaba también que, debido a su supuesta inmunidad al fuego, era el mejor símbolo de la fe por su parecido con la zarza ardiente bíblica que nunca se consumía. Fue el emblema heráldico adoptado por Francisco I de Francia, y al que acompañó con la divisa *Nutrisco et extinguo*, es decir, «me nutre y lo extingo». La salamandra fue un motivo decorativo muy popular en la arquitectura del Renacimiento francés, como se puede ver en el castillo de Blois, especialmente, como es lógico, en el ala de Francisco I. El emblema es una suerte de gran lagarto de largo cuello, con la lengua y la cola terminadas en llamas.

Ciertamente, en la tradición judeocristiana los dragones se asimilan a los demonios. Ya Natán de Gaza, cabalista del siglo XVIII, discípulo y seguidor de Shabbetay Tseví, en una interesante variación de la sencilla idea básica, apuntaba en su libro *Tratado sobre los dragones*, que como resultado de una catástrofe primordial ocurrida durante la creación del universo, aparecieron los klippoths (el equivalente a los dragones), fuente del mal, conchas o envoltorios —como dice su nombre— de materialidad que aprisionan el espíritu. Serían destellos de divinidad, desprendidos del Creador y precipitados en el abismo. Pero la forma adoptada se origina con toda seguridad en el hecho de que el primer demonio conocido tenga la apariencia de una serpiente, la que ofreció la manzana a Eva en el Edén. No obstante, cabe indicar que algunos cocodrilos llegados a Europa, sobre todo nilóticos, excitaron la imaginación de las gentes de la época de las Cruzadas, y pudieron ser, por su parte, la inspiración de bastantes de los dragones representados; incluso existe, al parecer, uno de tales saurios disecados colgado en la catedral de Sevilla, como prueba de la derrota y sumisión del maligno. En todo caso no es fácil dilucidar por qué el monstruo acabó estrechamente vinculado con el *mysterium iniquitatis*, aunque en este libro se sugiera que es precisamente la morfología de la bestia la que le otorga esa condición maléfica, o sea, que primero fue la idea del mal y luego el símbolo que mejor podía expresarla.

Por cierto que, a este respecto, vale la pena señalar que en la Edad Media europea hay toda una gama bien surtida de insólitos personajes que salen de una concha o habitan en ella. Bruegel y Bosch pintaron algunos de ellos, y también Bellini y otros artistas, pero lo interesante es que se trata en casi todos los casos de criaturas infernales, demoníacas o relacionadas con los diablos. Es un curioso paralelismo con el dios maya conocido con la letra N, un ser que habita el inframundo y que participa en ritos de alteración de la conciencia mediante la ingestión de drogas —una de las maneras que tenían los mayas precisamente de ponerse en contacto con ese estrato inferior, lugar de la muerte y los antepasados,

pero también de la regeneración de la vida, y de la lluvia— lo que vincula al personaje con el monstruo marino de la vasija de Dumbarton Oaks. La controvertida «serpiente de la visión», que aparece en algunos relieves y pinturas mayas, y que para mí es un símbolo locativo, pues siempre muestra saliendo de sus fauces a individuos que pueden habitar el inframundo y que son los convocados por las personas del linaje real que realizan el rito, está en la categoría de imágenes del inframundo y es por ello uno de los dragones infernales. Ya que la mayoría de esos dragones ofídicos, y por supuesto de los ictiomorfos, tienen que ver con el inframundo, no debe de extrañarnos que Kukulcán porte en su aspecto serpentino las plumas que lo distingan como un ser del espacio superior, del cielo. Lo veremos más adelante, pero ya se puede afirmar con rotundidad que el dragón maya es principalmente infernal —vinculado con el agua, con las conchas, con el dios N— y que las excepciones, como Quetzalcóatl o Kukulcán, que por cierto es de origen foráneo y de relativamente tardía introducción en el área maya, deben llevar símbolos celestiales obvios, como las plumas de ave, para no ser confundidos[25]. No obstante, debemos tener siempre presente aquella distinción de Victor Turner entre la significación exegética de los símbolos, la significación operacional y la significación posicional, puesto que la primera depende del comentario indígena, la segunda del uso y de las cualidades vinculadas a ese uso, y la tercera de las relaciones estructurales que los símbolos mantienen entre sí; difícilmente podremos sugerir una significación exegética pero estamos en condiciones de abordar las otras dos perspectivas, y en el caso de la serpiente emplumada, un símbolo típico de los pueblos expansionistas o guerreros del altiplano mexicano, de lo que se trata es de otorgar a los caudillos militares el respaldo de la misión creadora, civilizadora, integradora, que justificara sus dramáticas acciones.



La serpiente con plumas en una pintura de Teotihuacán.

Son numerosísimos los libros y tratados sobre dragones que se han escrito a lo largo de la historia. Mencionaré solamente dos que me parecen importantes a la hora de establecer un perfil cuidadoso del símbolo: el *Tratado sobre los dragones*, de Natán de Gaza (siglo XVII); y el *Traité sur les dragons et escarboucles*, de Jean-Louis Panthot (finales del siglo XVII).

También hay muchos topónimos que recuerdan historias de dragones, como el Mondragón vasco (el nombre del lugar es Arrasate, fue bautizado como Mont Dragón en el siglo XIX), el Mont Dragon de Valtournenche, en el Valle de Aosta, y hasta las cuevas del Drach en Mallorca. Se dice que la etimología de Tarragona refiere al estragón (o dragón), planta que, según creencia medieval, alejaba y protegía de los dragones; y se dice también que Aragón procede de D'aragon, o sea, dragón. El rey de Aragón pasa a ser conocido como el rey Dragón y lleva cimeras adornadas con dragones alados. Y hay quien opina que el topónimo de Delfos, en Grecia, viene de Delfine, que era el nombre del dragón que custodiaba el oráculo antes de la llegada de Apolo. En la mitología se conoce ese monstruo como Pitón, o serpiente Pitón, nombre que lleva a que las lectoras de los oráculos fueran llamadas pitonisas, y que se celebraran juegos pitios. Por supuesto, la pequeña ciudad francesa de Tarascón da nombre a la famosa tarasca, o tal vez es ella, que campaba por aquellos campos, la que proporciona la etimología del asentamiento. Y, finalmente, huelga decir que en el lejano Oriente son numerosos los lugares con denominaciones draconianas, citaré sólo el río Cuu Long, río de los Nueve Dragones.

En China hay una interesante relación entre símbolos gráficos o escriturarios y el concepto de dragón. El hexagrama chino *khien*, que significa cielo, está dominado por la simbología del dragón, criatura solar cuyo reino es la luz y que representa la inteligencia y la conciencia activa. Como potencia celeste, ordenadora y creadora a la manera del Itzamná maya, el dragón chino (*pinyin*) fue símbolo de la autoridad imperial y del mismo emperador, junto con el ave fénix; asociado al rayo y a la fertilidad garantizaba el buen gobierno en lo tocante a las leyes y a los ritmos de la vida, funciones que vemos igualmente en el dragón-dios Kauil (o Kawil o *K'awiil*) que los reyes divinos del Mayab antiguo enarbolan en las estelas clásicas. El principio celeste (*khien*) está representado por las seis líneas yang, que simbolizan seis dragones atados entre sí, un signo al que se atribuye el solsticio de verano, cuando la luz alcanza su máxima expresión. Los chinos antiguos pensaban que los dragones vivían la mayor parte del tiempo bajo el agua, y que no era necesario que tuviesen alas ya que podían volar a voluntad por el

mero hecho de poseer sorprendentes poderes mágicos. Por otro lado, el dragón es la imagen de los cuatro elementos principales: aire (porque vuela), tierra (porque suele ser un reptil), agua (ya que puede ser acuático o anfibio) y fuego (que expulsa por la boca, o que lleva dentro). Seguramente los chinos, al igual que otras culturas, ven así este símbolo como una manera de aprehender o describir el universo, como una síntesis cosmológica y filosófica. Y por eso tal vez, porque sintieron la necesidad de expresar la idea de la realidad cósmica que estaban construyendo, los mayas empezaron a experimentar con este símbolo desde antes de la era cristiana.

Cuando Marco Polo volvió de China, el cocodrilo se transformó, bajo el lapiz de los dibujantes, en dragón alado. Pero el viajero fue uno de los pocos europeos que afirmaba haber visto dragones. ¿Hasta qué punto la imaginación de las gentes antiguas convertía en monstruos híbridos a los animales exóticos o temidos? ¿O, verdaderamente, tras esas fantásticas elaboraciones existe una voluntad clara de crear artificialmente un lenguaje que sirva para expresar las más complicadas ideas, las más enrevesadas percepciones, los mundos más distantes?

Finalmente, es necesario citar como una curiosa excepción, muy significativa, sin embargo, la del dragón que se muerde la cola, el célebre *ouroboros*, bien dibujado, por ejemplo, en el tratado alquímico de Lucas Jennis *De Lapide Philosophico*, símbolo de completamiento de los ciclos temporales, de eternidad, de sucesión de las estaciones en la naturaleza. No tengo noticia de que los mayas, tan interesados por la cronología y creadores de algunos de los calendarios más perfectos de la historia, hayan representado serpientes mordiéndose la cola para expresar esta idea, tal vez porque el propio cuerpo de la víbora de cascabel *Crotalus durissus*, con las figuras geométricas de su piel y la regularidad de sus transformaciones, ya era mensaje suficiente.

Una última observación: hay dioses que se manifiestan con la forma de la serpiente, y que es conveniente distinguir del símbolo dragón y de lo que éste significa. Discutiré a los dioses mayas Chaak y Kawil más adelante y sus aspectos ofídicos, o mejor, sus asociaciones con los ofidios. Pero, sea como fuere, no creo que entre los mayas se diera un caso como el del dios Mucalinda, que bajo la forma de serpiente *naga* protegió a Sakyamuni cuando estaba en trance de convertirse en el Buda.

4

DRAGONES Y OTROS SERES FANTÁSTICOS EN LAS CULTURAS DEL MUNDO

La cantidad enorme de publicaciones que se han dedicado al estudio de las creaciones zoomórficas de la mayoría de las culturas del mundo, criaturas nacidas de la imaginación de los hombres en todos los tiempos y en todas las circunstancias, se corresponde adecuadamente con la obsesión que han mostrado las gentes instruídas por trasladar al mundo de la naturaleza los dilemas e inquietudes que generaba la vida social y su inserción en un universo amenazador y escasamente conocido. El campo en el que tal tendencia se aprecia de manera más contundente es el de la religión. Seguramente no existe una civilización antigua donde las creencias y ritos religiosos no hayan contado con diversos tipos de monstruos, semihumanos, medio animales, minotauros, gorgonas, grifos, harpías, centauros, esfinges, y un extenso catálogo de permutaciones en el que hay hombres con cabeza de chacal, mujeres con cabello serpentino, leones con garras de águila, diosas con cuernos de vaca, culebras con astas de venado, y así hasta los ejemplos más insólitos y extravagantes. De entre todos ellos sobresale como una figura estelar el dragón, un ser que tiene distintas apariencias pero que trae a la mente de los que piensan en él conceptos e imágenes no por relativamente inconcretos menos firmes y contundentes. Cualquiera sabe qué es y cómo es un dragón, aunque pocos podrían describirlo con precisión, y mucho menos aventurar su significado. Para mucha gente el dragón es algo medieval, tal vez limitado a Europa, pero otros mencionarían de inmediato a China, porque la expansión mundial de sus productos comerciales ha llevado a todos los rincones sus diseños e iconos tradicionales, y entre ellos los fastuosos dragones. Lo que pocas personas conocen es que el dragón está presente en el arte, los relatos y la mitología de la mayoría de las culturas que han surgido y se han desa-

rrollado en uno u otro de los paisajes del planeta, y eso a lo largo de los siglos, desde las oscuras épocas de la Edad del Bronce hasta la actualidad.

Dragón protector de la Ciudad Prohibida de Pekín.

Antes de entrar a discutir algunos de esos dragones me gustaría establecer una clasificación previa sobre la base de los contextos generales en que aparecen. En efecto: 1. Hay dragones personajes, e incluso protagonistas, de los mitos. 2. Hay dragones que son solamente recursos iconográficos para expresar una idea. 3. Hay dragones que representan la totalidad o una parte del poder de los gobernantes, o de su legitimidad para ejercerlo. 4. Hay dragones que encarnan en toda su complejidad una doctrina religiosa. 5. Hay dragones utilizados para reforzar el impacto visual de una obra de arte, es decir, que tienen un carácter eminentemente decorativo. 6. Hay dragones que sirven de emblema a una congregación, a una secta, a una orden militar, sin que muchas veces exista una justificación explícita para ello.

Obviamente, muchos de tales seres monstruosos mezclan varios de estos caracteres, por lo general siempre son metáforas, pero la oportunidad, el lugar y la ocasión, en que se manifiestan permite hacer categorías. Como todos los símbolos universales, la circunstancia histórica

y la conveniencia ideológica actúan conjuntamente para modificar los valores a los que se asignan, de modo que, aun aceptando la validez del método comparativo para arrojar luz sobre esta sorprendente imagen, es preciso convenir que cada tiempo y cada cultura modelan los significados como cada artista o pensador modelan el icono y sus rasgos.

San Jorge de Paolo Uccello.

Veamos, para empezar, algunas pinturas e ilustraciones famosas, de los muchos ejemplos que podrían citarse dentro de la tradición occidental, en donde aparecen dragones, casi todos ellos relacionados con la leyenda de san Jorge, con san Miguel o con el mito de Perseo:

Maestro de Soriguerola, Frontal de San Miguel, Museo Nacional de Arte de Cataluña, Barcelona.

Antonio Pollaiuolo, San Miguel y el Dragón, Museo Bardini, Florencia.

Hugo van der Goes, Tríptico Portinari, Galleria degli Uffizi, Florencia.

Andrea Mantegna, San Jorge, Galleria della Academia, Venecia.

Il Tintoretto, San Jorge y el Dragón, National Gallery, Londres.

Peter Paul Rubens, Lucha de San Jorge con el Dragón, Museo del Prado, Madrid.

Eugène Delacroix, Roger liberando a Angélica, Musée du Grenoble, Grenoble.

Tiziano Vecellio, Santa Margarita y el Dragón, Monasterio de El Escorial, Madrid.

Jacopo Palma el Joven, Andrómeda rescatada por Perseo del monstruo marino, Gemäldegalerie, Kassel.

Mattia Preti, San Jorge matando al Dragón, Capilla de Aragón y Navarra, La Valletta.

Cosmé Tura, San Jorge y el Dragón, Museo de la Catedral, Ferrara.

Rafael Sanzio, San Miguel abatiendo al demonio (Pequeño San Miguel), Museo del Louvre, París.

Frederick Leighton, Perseo y Andrómeda, Walker Art Gallery, Liverpool.

Cornelis de Vos, Apolo y la serpiente Pitón, Museo del Prado, Madrid.

Jacob Jordaens, Cadmo y Minerva, Museo del Prado, Madrid.

Jean-Auguste Dominique Ingres, Roger salvando a Angélica, Musée Ingres, Montauban.

Joachim Wtewael, Perseo socorre a Andrómeda, Musée du Louvre, París.

Andrés Marzal de Sax, Retablo del Centenar de la Ploma, Victoria and Albert Museum, Londres.

Paolo Uccello, San Jorge y el Dragón, National Gallery de Londres.

Alberto Durero, El combate de san Miguel y el Dragón, Biblioteca Nacional, Madrid.

Arnold Bröcklin, La Peste, Kunstmuseum de Basilea.

Jean Fouquet, San Miguel combatiendo al Dragón, Upton House, Londres.

Dante Gabriel Rossetti, La boda de san Jorge y la princesa Saba, Tate Gallery, Londres.

Félix Vallotton, Perseo matando al Dragón, Museo de Arte y de Historia, Ginebra.

Luca Giordano, Andrómeda, Museo del Prado, Madrid.

Bernat Martorell, San Jorge y el Dragón, Chicago Art Institute, Chicago.

Alberto Durero, Retablo Paumgartner, Pinacoteca Antigua, Munich.

Piero di Cosimo, Perseo libera a Andrómeda, Galleria degli Uffizi de Florencia.

Christian Wilhelm Ernst Dietrich, Jasón adormece al Dragón, Anhaltische Gemäldegalerie, Dessau.

Vittore Carpaccio, San Jorge y el Dragón, San Giorgio degli Schiavoni, Venecia.

Thomas Blanchet, Cadmo da muerte al Dragón y Minerva le ordena sembrar los dientes, Museo Municipal, Semur-en-Auxois.

Gustave Moreau, San Jorge y el Dragón, National Gallery, Londres.

Rogier van der Weyden, San Jorge, National Gallery of Art, Washington.

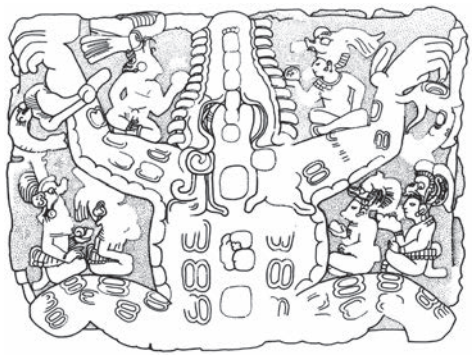
William Blake, El Leviatán, Tate Gallery de Londres.

A estas obras podemos añadir las numerosas ilustraciones en libros de la mano de magníficos artistas, como las láminas para el *Orlando Furioso* de Ariosto, debidas a Gustave Doré, autor además de una excelente *Andrómeda encadenada a la roca*, o el *Sigfried* de Aubrey Beardsley. Los dragones, en cualquiera de sus múltiples formas, proliferan en la historia del arte porque son numerosísimos igualmente en las leyendas y mitos europeos.

El rastro de los dragones se pierde en las épocas más remotas, hay quien afirma que ya fueron imaginados en la Prehistoria. Como si se tratara de una necesidad perentoria sentida por la especie humana, desde que los arqueólogos pueden definir las primeras culturas encontramos huellas de esos monstruos fascinantes. El dragón participa en el nacimiento del mundo, coexiste con las aguas primordiales en muchas mitologías, es como el cordón umbilical que nos une al caos original y que debe ser cortado para que empiece la Historia[26]. Los escritores de los siglos IV y V comenzaron a otorgar nuevos atributos al gran dios Cronos-Saturno, como la serpiente o el dragón que se muerde la cola. Existe seguramente una relación con el Aion iranio, el Tiempo Infinito, también llamado Saeculum, equivalente a Zervan en el mitraísmo. La idea hubiera gustado a los mayas, que llegaron a plasmarla a través de la simbología de la serpiente de cascabel, anualmente renovada y poseedora en sus crótalos de un calendario viviente. Los cálculos aritméticos y cronológicos realizados por los sabios de ciudades como Copán y Cobá, expresados en inscripciones y relieves artísticos, demuestran que estaban trabajando con la hipótesis de la eternidad, del tiempo sin fin aunque cíclicamente regenerado.

En la *Vida de Alejandro*, del Pseudo Calístenes, hay una carta a Aristóteles sobre las maravillas de la India, en la que se habla de extraños animales como las serpientes aladas. En la Biblia se lee: «pues de la raza de la serpiente saldrá un basilisco, y su fruto será un dragón volador» (*Isaías* 14, 28). Zeus, bajo la forma de serpiente o dragón, sedujo a Perséfone, y de esa unión nació Zagreo, cuyo atributo es el espejo, dios descuartizado por los Titanes y vuelto a la vida por su padre. Los tracios, a su vez, representaban a hombres con espejos frente a serpientes de tres cabezas. El dragón noruego Níohöggr aparece comiendo las raíces del árbol del mundo o de la vida, lo mismo que en la iconografía maya

encontramos al cocodrilo en la raíz del árbol sagrado, por ejemplo en estelas de Izapa. Por otra parte, si le preguntáramos a un birmano por la geografía de su país, seguramente lo primero que nos ofrecería sería una descripción de los *nga-hlyin*, los cuatro dragones que viven bajo tierra. Bien sabido es, además, que Fafner, uno de los dos gigantes del *Anillo del Nibelungo* wagneriano, es un dragón, y es él quien guarda en una cueva el anillo y el tesoro del Rin sustraído a las ondinas.



Copán: el Altar T de Yax Pasaj, según Schele.

Precisamente en la India se conserva un mito que me parece muy revelador para la discusión sobre la cerámica de Dumbarton Oaks: En los primeros días del tiempo presente la tierra descansaba apaciblemente sobre las aguas del abismo cósmico; entonces, la gran serpiente que habita esa región inferior raptó a la tierra y la sumergió en las más remotas profundidades, y para oponerse a esa fuerza de los abismos, el dios Vishnu asumió la forma de un gigantesco verraco, animal familiarizado con los ambientes acuáticos, y se lanzó al mar, se enfrentó a la serpiente y rescató a la Madre Tierra, a la que trasladó nuevamente sobre sus hombros a la superficie. El suceso está representado en un relieve de Udayagiri, en Gwalior. Un relato que se ajusta como un guante a los primeros párrafos del *Popol Vuh* maya, aunque en el mito de los quichés de Guatemala falta la batalla cósmica, que a mi me resulta imprescindible, y que tal vez muestre la escena de la vasija policromada. Desde luego, en el *Popol Vuh* la gran confrontación viene más tarde, en la pugna de Hunahpú e Ixbalanqué con los señores de Xibalbá, es decir, del dios del sol con los dioses de las tinieblas, pero creo que la primera serpiente cósmica maya, Gucumatz en el libro quiché, también debería haber sido vencida por los representantes del cielo[27].

En un capitel románico del claustro de la colegiata de Santa Juliana, en Santillana del Mar (Cantabria), la lucha del bien y el mal se representa con un caballero cristiano matando al dragón. Parece ser que es una copia de un relieve asirio del siglo VI a.C., similar al realizado por Pedro Quintana en 1203 en la cercana iglesia de Santa María de Yermo. Es éste un tema ampliamente repetido en la iconografía medieval española, y en el fantástico bestiario de la época, el dragón ocupa un puesto de excepción[28]. También en el pueblo burgalés de Tubilla del Agua había un mural del siglo XI con dos ángeles alanceando a un dragón.

También con una lanza, según lo representa Jean-Auguste Dominique Ingres en *Roger délivrant Angélique*, en 1819, el héroe Orlando, protagonista del *Orlando furioso* de Ludovico Ariosto, lucha con el dragón acuático. En este caso, siguiendo el modelo antiguo de Perseo liberando a Andrómeda, el orden de la naturaleza, que el monstruo amenaza, está representado por una mujer. El dragón en el agua, el dragón marino, es el símbolo perfecto del caos, y el hecho de que Orlando venga por el aire, ocasionalmente a lomos de un pájaro, enfatiza la confrontación del cielo y la tierra, los dos opuestos fundamentales.

No hay que olvidar que en la historia de san Jorge narrada por Jacopo della Voragine en *La leyenda áurea*, el dragón es un monstruo acuático que habita un enorme lago parecido al mar. Esa fiera exige tributos humanos que aplaquen su furor. Hay pues, además, una conexión con los sacrificios humanos realizados en todas las épocas a determinados animales salvajes (incluso tiburones, cocodrilos, etc.) para conjurar o prevenir desastres naturales o situaciones adversas de cualquier clase. Los contornos del animal están difuminados en muchas leyendas, lo importante es su carácter feroz e ineluctable. Sin embargo, el carácter sacrificial de la leyenda de san Jorge puede verse también en un sentido diferente, como una demostración de sacrificio ritual, de ofrenda, y entonces el dragón sería un animal sacrificado en aras del orden, de la fertilidad y de la continuidad de la vida. Una matanza similar era la del toro en el culto a Mitra, y entre los mayas hay indicios de sacrificios de jaguares, siempre se trata de animales asociados a las potencias ocultas, a la noche, a la violencia irrefrenable, al misterioso poder del más allá, representado por seres zoológicos que no se pueden domesticar, imprevisibles, los más fuertes de su medio, un poder que, desde luego, engendra simultáneamente al temor la esperanza de vida. Los sacrificadores simbolizan la cultura dominando a la naturaleza, el hombre adueñándose de las claves de la fuerza genésica. Porque lo mismo Oriente que Occidente perciben en el dragón una encarnación sobrenatural de la naturaleza que es necesario domar para acceder a la cultura.

En el cuento japonés *Mi señor Bolsa de Arroz*, recogido por Yei Theodora Ozaki en *Japanese Fairy Tales*, aparece un dragón rey del lago que puede convertirse en hombre, y que pide ayuda a un guerrero aventurero para acabar con un centípedo que roba a los niños en la noche. El guerrero acepta y comprueba que sólo dispone de tres flechas, dos de las cuales dispara sin resultado; pero escupe sobre la tercera, y la saliva obra el milagro de matar al feroz centípedo de ojos ardientes. El rey Dragón le regala como premio una bolsa de arroz que nunca se acaba, una olla de cocer que no necesita fuego y una pieza de seda inacabable. Hay en este relato dos curiosas figuras que encuentran paralelo entre los mayas: el centípedo, un animal mitológico para las gentes de la civilización centroamericana, presente en algunos hermosos relieves clásicos, y la saliva, ingrediente esencial para la victoria del sol Hunahpú frente a los poderes oscuros de Xibalbá, puesto que constituye el elemento que deja embarazada a la doncella Ixquic, madre del héroe. La saliva, fluido de vida y fertilidad en ambos casos, semejante al semen y a la sangre, vence a la muerte y al desorden.

Dragón japonés por Hokusai.

Los japoneses tenían un dios del océano llamado Watatsumi, que era un dragón que adoptaba a veces la forma humana. Wani es otro monstruo marino con aspecto variable de cocodrilo o de tiburón. Y Mizuchi es un dragón de los ríos y un dios de las aguas. Pero uno de los casos más interesantes para la literatura es el de Kiyohime, empleada de una casa de té que se enamoró de un sacerdote budista y, al no ser correspondida adecuadamente por el tibio amante, aprendió magia hasta lograr transformarse en un feroz dragón que acabó con la vida del

infeliz. El gran artista grabador del siglo XIX con la técnica del *ukiyo-e* Yoshitoshi Tsukioka inmortalizó a la terrible novia en el momento en que se está transformando en saurio. Aunque suelen ser héroes los que se enfrentan a los monstruos, conviene dejar constancia de la presencia de enérgicas mujeres en numerosos relatos, y su conducta no es pasiva en absoluto, como uno pensaría si solamente tuviera en cuenta la leyenda de san Jorge, sino de notable resolución.

En las Islas Filipinas el Bakonawa es una gigantesca serpiente que vive en el mar, y los nativos piensan que es ella la que engulle al sol o a la luna durante los eclipses. En el Extremo Oriente son varios los pueblos que se creen descendientes del dragón, por ejemplo los chinos o los vietnamitas. En Corea y Japón, por su parte, el dragón puede hacer referencia a una constelación y vincularse así al cielo nocturno. Es muy probable que los mayas tuvieran esta misma idea, como puede verse en las páginas 23 y 24 del Códice de París[29].

En algunas culturas, y en la Edad Media europea, se mantenía la creencia de que los hombres se originaron en una cópula de mujer y dragón. Por eso los hombres fueron, finalmente, «draghoms», y tuvieron su contrapartida en los dragones antropomorfos. El Drac du Rhône era un monstruo alado y anfibio que tenía el cuerpo de un reptil pero las espaldas y la cabeza de un bello joven. Vivía en el fondo de un río a donde trataba de atraer, para devorarlos, a los imprudentes fascinados por la belleza de su voz[30]. Posiblemente, sin embargo, el ejemplo fundamental de «dracogenia» sea el de los soldados *spartoi* que nacieron de la siembra de los dientes del dragón que mató Cadmo, operación ordenada por la diosa Atenea, y cuyos últimos representantes fundaron la ciudad de Tebas, según Ovidio. Por cierto que una parte de esos mismos dientes vuelven a aparecer en el mito de Jasón y el Toison de Oro, y muy especialmente en sus numerosos epígonos, como la *Histoire de Jason*, de Raoul Lefèvre, fechada en 1460.

Mucho más laborioso es deshacer la enredada madeja de la saga artúrica, en la que hay notables dragones. Un investigador inglés afirmó recientemente en un libro haber descubierto dos «protoarturos», anteriores a la saga de la Britania céltica, uno procedente de la Grecia de la Edad del Bronce y otro de la Turquía del siglo VIII a.C. La leyenda sería entonces casi un milenio anterior a lo que se suponía, y tendría su origen en un rey llamado Arcas, hijo de una dama real que a su vez era hija del Hombre Dragón[31]. En los relatos artúricos galeses al rey Dragón se le conoce como Arturo, el Dragón Principal.

Es curioso el interesante paralelismo entre el nacimiento de Arturo y el de Alejandro Magno. El primero es fruto de la unión de la duque-

sa de Cornualles, Ygraine, con Uter Pendragón, que adopta la forma de su marido merced a un truco mágico de Merlín. En el *Romance de Alejandro*, un texto también medieval, se narra la llegada a Macedonia del faraón egipcio Nectanebo, refugiado en Europa después de perder su trono, que se enamora de la reina Olimpia, esposa de Filipo, el cual, gracias a las habilidades de mago que poseía, logra seducirla bajo la forma de un dragón, escena que arranca con un beso entre la nuchacha y el monstruo en una miniatura del siglo XV que se conserva en la Biblioteca Nacional de París. De ahí nacería Alejandro. Ambos héroes, pues, son hijos del dragón y de la magia. Para la mentalidad medieval, aparentemente, la más alta condición del héroe fabuloso se lograba a través de la insólita cópula del dragón y la mujer. En la arqueología centroamericana se especula con la posibilidad de que en el milenio anterior a la era cristiana estuviera extendida la idea de que los primeros gobernantes olmecas se originaron de la unión de un jaguar y una mujer, y de que tal vez todo el pueblo se sentía descendiente del jaguar, lo que pudo manifestarse en la iconografía de algunos relieves hallados en el estado mexicano de Tabasco. Incluso, si fijamos la atención sobre determinadas escenas de vasijas pintadas de época clásica (200-900 d.C.), procedentes de las selvas guatemaltecas, en las que se ve a un bebé-jaguar parecido al de los altares del yacimiento de La Venta, llegaríamos a suponer que los mayas heredaron esa creencia. No es nada raro, otras culturas piensan también cosas semejantes, porque tales animales simbolizan con frecuencia a dioses principales que transmiten la condición divina a los varones reales, a los héroes civilizadores, otorgándoles de este modo la legitimidad para gobernar y el poder de llevar a cabo misiones y proezas extraordinarias.

Como era de esperar, hay variantes en la historia fantástica del nacimiento del héroe macedonio. Una leyenda —tal vez difundida por el propio Alejandro— dice que Zeus, en forma de rayo o serpiente, habría engendrado en la reina Olimpia al futuro conquistador de Asia. Rayo y serpiente son ahí, como entre los mayas, símbolos equivalentes. El hacha de Kawil y de Chaak es el rayo, y ambos dioses tienen un aspecto serpentino evidente en los códices y en las vasijas pintadas, por eso me atrevo a suponer que los principales y más abundantes dragones del arte maya son los del cielo, que representan nubes, agua de lluvia, tormentas y rayos. Pero en el pensamiento religioso de los mayas tales fenómenos se originan en el mundo subterráneo, con lo que se puede concluir que, salvo los dragones acuáticos que habitan en la capa que separa la superficie de la tierra del inframundo, la serpiente-pez y otros monstruos semejantes, todos los demás tienen un significado análogo relacionado

con las tempestades y la lluvia, fuerzas y poderes que el rey hace suyos a través del cetro-maniquí que, con la efigie de Kawil, sostiene prominente en su mano en numerosas estelas y otras obras de glorificación y exaltación de la monarquía divina.

Volviendo a Camelot y sus héroes, conviene mencionar que tanto Lanzarote como Perceval y Tristán se enfrentan a dragones en cierto momento de sus aventureras vidas. Hasta el mago Merlín lo hace, aunque en su caso emplea sus artes para lograr que dos dragones se destruyan entre ellos. En la saga artúrica el símbolo adquiere seguramente todas sus facetas y consecuencias; me inclino a pensar que el ayuntamiento de Uter e Ygraine es un caso más, tal vez el verdaderamente revelador, de la unión de la mujer y la bestia. Arturo es, literalmente, el hijo de la noche, un producto de la oscuridad, y lucirá en su cabeza el mismo casco draconiano que llevaba su padre. Qué decir de Tristán, que encontró a la gran serpiente en el llamado Valle del Infierno. Es el símbolo de los poderes malignos, pero igualmente de la fertilidad y de la vida, y en tal razonamiento es asombroso el paralelismo con el caso maya, porque en la cultura centroamericana la fertilidad y la vida residen en el interior de la tierra, y es en ese mundo subterráneo, simbolizado por el Itzam, donde acaban los difuntos y se concentran las fuerzas de la destrucción, la enfermedad y el aniquilamiento.

Desde la literatura fantástica Jorge Luis Borges nos ofrece un testimonio extraordinario sobre los dragones orientales y europeos. Dice así: el dragón divino produce los vientos y las lluvias, el dragón terrestre determina el curso de los arroyos y los ríos, el dragón subterráneo cuida de los tesoros vedados a los hombres. El dragón rige las montañas, se vincula a la geomancia, mora cerca de los sepulcros, es el Neptuno de los mares, y aparece en tierra firme. Shakespeare había observado que hay nubes con forma de dragón. Los reyes de los dragones del mar tienen una barba bajo el hocico, la boca siempre abierta y los dientes afilados, cuando vuelan por los aires causan tormentas que destechan las casas y que inundan los campos. Una gruesa y alta serpiente con garras y alas es quizá la descripción más fiel del dragón, pero los griegos parecen haber aplicado su nombre a cualquier serpiente considerable. En el libro undécimo de la *Ilíada* se lee que en el escudo de Agamenón había un dragón azul y tricéfalo; siglos después los piratas escandinavos pintaban dragones en sus escudos y esculpían cabezas de dragón en las proas de sus naves. Entre los romanos el dragón fue insignia de la cohorte. En los estandartes de los reyes germánicos de Inglaterra había dragones, al objeto de infundir terror a los enemigos[32]. Y hoy incluso existe un país con la denominación de San

Jorge, Georgia, que luce en su escudo nacional la imagen del santo atacando al fiero dragón.

Dragón en el ayuntamiento de Múnich.

Sería muy interesante averiguar cuántas leyendas y narraciones medievales se inspiraron en la descripción del formidable monstruo marino Leviatán —sugerido seguramente a su vez por el Lotan ugarítico— que hace la Biblia. Según los textos sagrados (*Job* 41; *Salmos* 74, 13-14; *Isaías* 27-1), sus rasgos principales son: Miembros fuertes y de complexión maravillosa, doble dentadura, dorso como hileras de escudos, ojos como los párpados de la aurora, salen antorchas de sus fauces y chispas de fuego saltan fuera, de sus narices sale humo como de una caldera hirviente al fuego, y en su cuello se concentra la fuerza, tiene debajo tejas puntiagudas y espesas las mamellas de su carne (*Job* 41). Dado que la espada que lo alcanza no se clava, ni tampoco las lanzas ni los dardos, es de suponer que tiene la piel dura como la piedra. Es una serpiente huidiza, una serpiente tortuosa, un dragón del mar (*Isaías* 27-1). Una bestia con varias cabezas, pues en el salmo 74 se afirma que Dios despedazó las cabezas de Leviatán para hacer de ellas pasto de los monstruos marinos («Tú dividiste el mar con tu poder, / rompiste en las aguas / las cabezas

de los monstruos; / Tú las cabezas de Leviatán despedazaste / para hacer de ellas pasto / de los monstruos marinos»). Hay, al parecer, una leyenda cananea en la que Hadad (Baal) vence a un monstruo marino de siete cabezas, en ella pudo inspirarse el primigenio Leviatán bíblico, aunque también guarda semejanza con el *Enuma elish* babilónico en el que el dios de las tormentas Marduk persigue y destruye a su madre, el monstruo marino Tiamat. Igualmente puede haber una relación con los Naga de siete cabezas de la mitología hindú.

Insisto, como en tantos otros fragmentos bíblicos, podemos ver aquí la probable influencia sobre los escribas hebreos de las tradiciones mesopotámicas, que habían tenido ocasión de conocer y asumir a lo largo de su cautiverio y de los repetidos contactos con las culturas del Tigris y el Éufrates. Por ello es de rigor hablar ahora de Tiamat y Marduk, uno de los mitos babilónicos más significativos tanto por su simbolismo como por su calidad literaria, aunque es igualmente importante recordar que, según afirman los estudiosos, la palabra *draco*, que es un calco del término griego *drakôn*, aparece hasta una cincuentena de veces en la Biblia (la *vulgata editio* de san Jerónimo), y que suele significar «una serpiente maléfica», lo que tal vez establece un parangón con lo que designa la voz hebrea *tannîn*, si bien ahí se trata de una serpiente lo mismo que de una ballena o un cocodrilo.

Marduk era un dios supremo en la religión de Babilonia. Creador del universo y de la humanidad, dios de la luz y de la vida, regía los destinos humanos. Seguramente fue en un primer momento una divinidad de las tormentas[33]. Según el poema épico de la Creación que empieza con las palabras por las que es conocido, *Enuma elish*, derrotó en formidable combate a los dragones Tiamat y Kingu, encarnaciones del caos, seres del océano. Ese dragón ornamentaba en mosaico de cerámica una de las puertas de acceso a Babilonia, y los arqueólogos le llaman el Dragón de Marduk. A mi modo de ver, Marduk es un excelente paralelo del dios maya de las tormentas Chaak.

En cualquier caso, muchos estarían de acuerdo en que el primer dragón bíblico es la serpiente que habitaba el paraíso terrenal. Cuando, a consecuencia de su pérfida habilidad para tentar a la mujer, que todavía no se llamaba Eva, la primera pareja creada debe abandonar ese lugar de abundancia y bienestar, Dios maldice al animal con una frase que revela claramente la naturaleza del tentador: «Te arrastrarás sobre tu vientre y comerás del polvo de la tierra todos los días de tu vida» (*Génesis* 3-14). Eso quiere decir que la astuta serpiente, hasta ese momento, debía tener patas, quién sabe si incluso alas. La serpiente, pues, como la conocemos, no sería otra cosa que un dragón caído, equivalente del

ángel caído, cuya imagen se intercambia a veces en la iconografía de san Miguel.

En ocasiones conocemos a los dragones por la importancia que tienen los héroes que acaban con ellos. Como Marduk hay muchos, algunos casi antihéroes, personas sencillas como el Cham Tzim de Oxkintok, y casi cómicos como Lemminkäinen. El el *Kalevala* finlandés el héroe aventurero Lemminkäinen debe apresar al cisne negro del río Tounela, que habita en las profundidades del torrente. Pero Lemminkäinen se ahoga, y será resucitado en última instancia por su madre y el dios Ukko. Ahí el dragón adopta la apariencia de un cisne, una figura que en historias del tipo de Lohengrin —que no en vano es hijo de Parsifal, según nos enseña Wolfram von Eschenbach en el siglo XIII— suele ser la representación de la pureza y el bien, pero es negro y vive en las profundidades del agua.

No puedo dejar de mencionar a un dragón falso cuya historia ha tenido repercusiones de importancia. Me refiero a Francis Drake, notable navegante y corsario inglés considerado enemigo implacable de la España imperial del siglo XVI. En la península su nombre se transformó en Dracque, término muy próximo al Draco clásico, lo que originó el título del poema de Lope de Vega dedicado a mostrar su ejemplar comportamiento de guerrero y la necesidad de que España lo combatiera adecuadamente, la *Dragontea*. Lope describe al marino como si de un símbolo se tratara, un monstruo que vive en el agua y que amenaza todo lo que se alza a su alrededor, pero en algunos pasajes parece que siente una profunda simpatía por él hasta convertirlo en héroe, lo que le valió sin duda la censura real y la prohibición de que el poema fuera impreso en Madrid.

La célebre tarasca, a la que se enfrentó santa Marta, era un monstruo anfibio que vivía en la zona del Ródano entre Arles y Avignon. Jacopo della Voragine, en su *Leyenda áurea*, nos describe así este episodio: «Había en esta época a orillas del Ródano... un dragón medio animal medio pez, más grueso que un buey y más largo que un caballo, con dientes afilados como espadas... Se escondía en el río, mataba a todos los que intentaban atravesarlo y hacía naufragar a los barcos... Tras los ruegos de la población, Marta entró en el bosque y allí encontró un animal a punto de devorar a un hombre; echó sobre él agua bendita al tiempo que enarbolaba una cruz. De inmediato el dragón, sometido, se quedó tranquilo como una oveja. Santa Marta lo ató con su cinturón y en seguida fue muerto por el pueblo a pedradas y lanzazos. Los habitantes de la región llamaban a este dragón *Tarasca*, y el nombre de ese lugar guarda su memoria»[34]. Es importante subrayar ese rasgo esencial que vincula formalmente a la tarasca con el dragón pintado en la cerámica

maya de la colección de Dumbarton Oaks, ambos son seres acuáticos o relacionados con el agua, y son bestias malvadas que deben ser dominadas, vencidas y muertas. Veremos a lo largo de este libro que numerosos monstruos de los que se catalogan como dragones pertenecen al reino acuático antes que al del aire, aunque, por supuesto, pueden reunir ambas características, que no están tan alejadas como parece. Según los *Evangelios apócrifos*, otros personajes del tiempo de Cristo tuvieron también encuentros con los dragones, como Mateo y Felipe.

Dragón-farola.

Fuente en París.

De todas maneras, Tarascón es solamente un caso muy popular, ya que en Francia, según parece, se conocen más de cuarenta ciudades con vínculos draconianos, incluída París, donde habita el dragón de san Marcelo, y Metz, Poitiers y muchas otras. El dragón se asocia normalmente a las leyendas de las fundaciones de las villas, pero lo curioso es que hay invariablemente un santo, que recibe un culto especial en cada una de esas localidades, que en un tiempo remoto se enfrentó y venció al monstruo. Son santos liberadores del mal, con nombres poco frecuentes hoy, como san Vigor, san Agrícola, san Hermentario. No hace falta señalar que esos relatos y tradiciones hunden sus raíces en un pasado pagano y que están emparentados con los que pueblan los mitos clásicos. Cada triunfo de los santos y obispos sauróctonos es un paso adelante en la implantación del cristianismo en la Europa medieval.

Muy dignas de mención son las nagas de la India, seres dragoniformes acuáticos de la mitología hindú, que tienen por lo general medio

cuerpo humano, usualmente la cabeza y el torso, y medio cuerpo serpentino.

Makara en un museo de París.

Pero en el monstruo en el que deseo detenerme algo más es en el makara del Lejano Oriente, especialmente de China. *Makara* es un término sánscrito, que los chinos transliteraron como *mojie* o *mojia* cuando, allá por el siglo IV de nuestra era, el motivo artístico y su simbolismo penetraron en China desde la India junto con la expansión del budismo. En la mitología hindú makara es el vehículo (*vâhana*) de la diosa Ganga (el río Ganges) y del dios Varuna (señor del cielo, el mar y las aguas); se identifica a veces con el cocodrilo y a veces con el delfín, incluso aparece con cabeza de elefante; es símbolo del agua, la fertilidad y la vida[35]. El origen indio del motivo artístico es, pues, innegable, pero los chinos añadieron variaciones iconográficas entre las cuales la más destacable es la que utiliza rasgos del dragón. En síntesis, el makara chino es una criatura mítica descrita en los textos como habitante de los océanos, que tiene enorme boca, robustas y amenazadoras mandíbulas, grandes ojos y un largo cuerpo ictiomorfo en el que destaca la gran cola. En el arte chino, y en la escultura budista, los makaras aparecen hasta por lo menos el siglo XIV, tanto en la ornamentación de los templos como en objetos muebles de todas clases[36]. Es muy probable que la idea del monstruo makara haya influido poderosamente en la caracterización final del dragón chino, o al menos de alguno de sus tipos. Recordemos que los dragones chinos suelen tener forma de reptil, aunque a veces se parecen a los cocodrilos antes que a las serpientes, y se les representa con alas, grandes garras, cola de ofidio y aliento de fuego. También al makara se le añadirán las alas en la época de la dinastía Tang (618-907 d.C.), lo que le otorga una dimensión

aérea y una proximidad al dragón tradicional. Se creía que el vuelo de esos dragones producía el viento y que su aliento se condensaba en forma de lluvia. Vivían en el agua, que era su elemento natural, y pronto empezaron a representar el poder imperial. De los variados dragones chinos mencionaré cuatro tipos: 1. *T'ien-lung*, dragón celestial protector de ese ámbito cosmológico. 2. *Shen-lung*, dragón celestial señor de las tormentas, que soporta el cielo y provoca las lluvias. Es el que figura, con cinco garras, en el vestido de los emperadores. 3. *Ti-lung*, dragón de la tierra, de los arroyos y los ríos. 4. *Fu-ts'ang-lung*, dragón que vigila los tesoros subterráneos y que interviene en el destino de los humanos. El makara, entonces, resulta una especie de padre de los dragones porque es la encarnación de la potencia de las aguas, cualidad que aquellos heredan. En China, lo mismo que en el área maya, las aguas del interior de la tierra, las aguas de los mares, y las aguas del cielo, las que se desploman sobre la tierra en las tormentas y lluvias estacionales, estaban íntimamente relacionadas, y esa vinculación unía simultáneamente a los propios ámbitos cosmológicos, de modo que el dragón, que surgía del océano y volaba hasta el cielo, es realmente un intermediario o la expresión de tal conexión. Voy a enumerar brevemente las características simbólicas de tales dragones orientales, compartidas parcialmente con sus parientes makaras, de manera que sirvan para una comparación posterior con los dragones mayas y mesoamericanos en general:

1. El dragón nace de la acumulación de las aguas, de su profundidad.
2. La residencia del dragón en el agua es tan natural que se puede afirmar que obedece al orden de las cosas.
3. El dragón es ante todo, consecuentemente, un animal acuático.
4. El dragón encarna la potencia, la fuerza, la violencia, y a veces el desorden, de las aguas.
5. Cuando el dragón es vencido por el rey representa la hostilidad de la naturaleza salvaje que sucumbe ante el poder de los reyes-dioses ordenadores y civilizadores.
6. El dragón chino, como la *naga* o el *makara*, tiene su origen en un monstruo marino concebido por los pueblos del sudeste de Asia para simbolizar la capacidad creadora del mundo de las aguas, un estado de latencia presente en los mitos cosmogónicos.

Zheng Xuan supo resumir en el *Hou Han shu*, en el «Tratado de los Cinco Elementos», la esencia del dragón, un icono omnipresente que

se origina en el Neolítico chino: «Es un animal que nace en las aguas profundas, se desplaza en el vacío, circula en el cielo, y toma el relevo del cielo»[37].

Dragón chino saliendo de las aguas.

5

EL DRAGÓN EN LOS RELATOS Y EN LAS CREENCIAS DE MESOAMÉRICA

El Laberinto de Oxkintok

La mitad septentrional de la península de Yucatán, sobre todo el centro y el noroccidente, ha sido algo descuidada por los arqueólogos. Deslumbrados por las poderosas ciudades del sur, los investigadores han pensado que allá, en el lejano estado mexicano que da nombre al territorio peninsular, no existía un florecimiento semejante, al menos antes del siglo IX. Escasas inscripciones y ausencia de fechas de Serie Inicial eran hechos que parecían darles la razón, pero desde que se iniciaron excavaciones en gran escala en lugares como Ek Balam las opiniones se han modificado drásticamente, se han encontrado fechas y desde luego largas e interesantes inscripciones jeroglíficas. Antes se había conocido la importancia de Oxkintok, y de Yaxuná y otros yacimientos. Desde luego, la espléndida arquitectura del estilo Puuc fue bien estudiada, pero faltaban reyes, listas dinásticas, textos, esos materiales que hacen las delicias de historiadores y arqueólogos. Yo decidí excavar en Oxkintok, y me topé con algunos fascinantes misterios que desvelaban la sorprendente mentalidad de los antiguos mayas.

Las ruinas de la antigua ciudad de Oxkintok se encuentran desperdigadas y cubiertas de maleza a unos 50 kilómetros al sur de Mérida, la capital actual del estado mexicano de Yucatán. La comarca, denominada el Puuc por las modestas serranías que la cruzan, está literalmente llena de esos vestigios prehispánicos, lo que demuestra el enorme auge de la civilización maya en un territorio hostil que no posee corrientes de agua superficiales y que presenta enormes dificultades para la agricultura[38].

Las ciudades mayas han sido conocidas durante décadas por la frase «centros ceremoniales», pues tienen una distribución y organización

que no se acomodan a las normas del urbanismo occidental: edificios dispersos con extensos espacios libres entre ellos, ausencia aparente de conjuntos residenciales compactos, baja densidad de población, indudable especialización funcional de la mayoría de las estructuras —cuyas características constructivas las hacen en ocasiones, por otra parte, inhabitables—, indeterminación de las pautas de crecimiento y orientación y de las dimensiones de los conjuntos, fórmulas para la circulación y la comunicación variadas y singulares cuando no insólitas, inexistencia de verdaderas calles y avenidas, valor inapreciable de la ordenación axial, desplazamiento errático de los supuestos lugares centrales —que rara vez se hallan en el auténtico «centro» del asentamiento—, carencia generalizada de obras defensivas de cierta envergadura y de delimitación periférica, y escasas señales de que hubiera áreas o recintos reservados para plazas de mercado. En fin, aun admitiendo que la planificación y el uso confieren a esos espacios un rango verdadero de urbes, la ciudad maya es un misterio en sí misma, y después de cien años de investigaciones profundas los arqueólogos no saben todavía con certeza cuáles eran las actividades que allí se realizaban, o para qué servían centenares de edificaciones de piedra de diversa morfología que salpican el paisaje urbanizado del bosque tropical. Un panorama que sería semejante a la indagación sobre los palacios y las ciudades de la antigua China, o del Japón, de no existir la abundante documentación escrita y la evidente continuidad cultural que llega hasta nuestros días. No es raro, en consecuencia, que con cada nueva exploración, con cada mirada inquisitiva sobre cualquiera de los numerosos emplazamientos de la vieja civilización maya, surjan graves problemas, y dudas y enigmas que parecen insondables.

Desde luego, pocas son las arqueologías de otros lugares del planeta que producen tantas y tan sucesivas sorpresas a los estudiosos. De modo que cuando iniciamos las excavaciones en la ciudad de Oxkintok, en el verano de 1986, con un equipo de arqueólogos y otros especialistas patrocinado por el Ministerio de Cultura de España, estábamos seguros de que en más de una ocasión habría motivos para la perplejidad, el desconcierto y la intensa reflexión. Los hubo, por supuesto, pero esa es otra historia a la que no podemos ahora dedicar nuestra atención. Nuestro interés debe apuntar solamente a uno de los más extraños edificios que jamás levantaron los mayas, un edificio que no fue ningún descubrimiento porque se tenían noticias de él desde el siglo XVI, si bien es cierto que nosotros tuvimos el privilegio de rescatarlo del abandono y la devastación. Fue liberado de escombros, tierra y vegetación, limpiado, restaurado, excavado, medido, dibujado y fotografiado; sobre todo, lo recorrimos una y mil veces con la unción

del que presiente que se halla en el vértice de una montaña de extraordinarios secretos, tanteando las paredes, vagando en la oscuridad de los pasadizos, espiando el movimiento de las sombras, asomando los ojos a los tragaluces o respiraderos. Para aquellos de nosotros que se dejaron fascinar por el poder de encantamiento de la estructura, el Satunsat, así llamado desde la época de la conquista, era y es un sitio para la soledad y el desvarío, para la devoción y el recogimiento, para el temor y la clausura, un espacio portentoso, limítrofe con otra realidad. Parafraseando a Susan Sontag podría decir que el Satunsat es el epítome de la poética maya del espacio.

Satunsat es un vocablo maya que quiere decir «perdedero», construcción hecha a propósito con objeto de que la gente que la recorre se extravíe en su interior, que no encuentre la salida. Tal es la descripción atribuída a fray Antonio de Ciudad Real, quien acompañó al comisario general de la orden de San Francisco, fray Alonso Ponce, en un largo viaje de inspección por los conventos de México y América Central en los años ochenta del siglo XVI: «Está aquel pueblo de Maxcanú fundado al pie de una cordillera de sierra poco alta, la cual es sola en aquella provincia en lo que de ordinario andan nuestros frailes, y extiéndese según dicen y llega hasta Guatemala.

»No lejos de aquel pueblo, entre Oriente y Mediodía, hay muchos edificios antiguos, labrados de cal y canto, de bóvedas, aunque los más de muy viejos están arruinados y casi caídos; entre estos están enteros unos que en aquella lengua se llaman Zatunzat, y en la castellana se podrían llamar laberinto, porque a ellos se entra por una puerta angosta, y dando muchas vueltas allá dentro, por muchos aposentillos unos debajo de otros, tornan a subir y pasar por otros tantos y al fin salen por otra portezuela poco apartada de la otra por donde entraron, las cuales están en el frontispicio del edificio. Dicen los indios viejos que aquello era antiguamente cárcel, en que echaban a los que habían cometido graves delitos, para que en ella se muriesen, como el pozo de Santorcaz allá en España»[39].

Mucho después, a mediados del siglo XIX, el explorador norteamericano John L. Stephens dejó otra descripción del edificio en su libro de viajes por Yucatán, mucho más detallada que la anterior y que recuerda lejanamente el estilo del Herodoto que deambula por el laberinto egipcio de Hawara, en El Fayum: «La cueva de Maxcanú tiene en aquellos alrededores una maravillosa y mística reputación. Llámanla los indios *Satun Sat*, que significa en español el *perdedero*, el laberinto, o lugar en que puede uno perderse. Sin embargo de su maravillosa reputación, y de su nombre, que él solo en cualquier otro país habría inducido a ha-

cer una minuciosa exploración, es un hecho singular... que el *Satun Sat* jamás había sido examinado, antes de que yo me presentase en sus puertas... Algunas personas habían penetrado hasta cierta distancia, dejando atado un hilo por la parte exterior para guiarse, pero habían desistido de la empresa, y la creencia universal era que tal caverna contenía infinitos pasadizos sin término...

»La entrada mira al occidente. La boca estaba cubierta de maleza, a cuyo través habiendo penetrado, halléme en un pasadizo o galería estrecha que, semejante en su construcción a todas las obras arquitectónicas del país, tenía las paredes lisas y el techo en forma de arco triangular. Este pasadizo tendría unos cuatro pies de ancho sobre siete de altura hasta la cúspide del arco. Corre al oriente y como a seis u ocho yardas de distancia se cruza o más bien es detenido por otro que corre de norte a sur. Yo tomé primero el de la derecha, que guía al sur. A distancia de pocas yardas hallé sobre el costado derecho de la pared una puerta enteramente obstruida, y como a treinta y cinco pies más allá terminaba el pasadizo, y abríase en ángulos rectos una puerta en la izquierda, que llevaba a otra galería, cuyo curso era exactamente al oriente. Seguíla y a distancia de trece pies hallé otra galería más, siempre sobre la izquierda, y que corría al norte; y todavía, después de ésta, había otra de cuatro yardas de longitud, hacia el norte, que se terminaba en una pequeña apertura como de un pie cuadrado.

»Retrocediendo entonces, entré en la galería que había pasado, y que corría al norte ocho o diez yardas. Al fin de ella había una puerta a la derecha que se abría a una galería que corría a oriente. A su término hallé seis escalones de un pie de elevación y dos de huella cada uno, que guiaban a otra galería que corre al norte unas doce yardas, en cuyo remate había otra sobre la izquierda, de diez yardas en dirección al oeste, y al cabo de ésta otra sobre la derecha que corría al norte alrededor de sesenta pies. Este pasadizo se hallaba tapiado en la extremidad del norte, y en una distancia como de cinco yardas de este remate, abríase otra puerta que guiaba a un nuevo pasadizo con dirección al oriente. Como a cuatro yardas, otra galería cruzaba a ésta en ángulos rectos corriendo al sur y al norte hasta la distancia de cuarenta y cinco pies, cuyas dos extremidades estaban enteramente tapiadas, y todavía a tres o cuatro yardas más cruzaba otra galería también en dirección del norte y el sur. Esta última estaba tapiada en la extremidad del sur, pero la del norte daba entrada a otra galería de tres yardas de largo, con dirección al oriente. Ésta era cruzada por otra nueva galería que corría al sur como tres yardas, hasta encontrarse tapiada, y ocho yardas al norte desde donde se volvía hacia el oeste.

»En la absoluta ignorancia del terreno, halléme dando vueltas por estos estrechos y oscuros pasadizos, que en efecto no parecían tener fin, y que con razón merecen el nombre de laberinto...

»Habiendo yo oído hablar de este sitio como de una construcción subterránea, y viendo, al llegar a la puerta, que la parte superior de ésta se hallaba escombrada, no se me ocurrió nada en contrario de aquel informe; pero al examinar despacio la parte exterior, conocí que lo que yo había tomado por una formación irregular y caprichosa de la naturaleza, a modo de una ladera de colina, era realmente un montículo piramidal del mismo carácter general de cuantos hasta allí había yo visto en el país. Mandé a los indios que despejasen algo el terreno, y valiéndome de las ramas de un árbol subí hasta la parte superior. Allí existían las ruinas de un edificio de la misma clase que los demás. La puerta del laberinto, en vez de dar a la ladera de una colina, abríase sobre este montículo, y tenía diez pies de elevación según lo que pude juzgar por las ruinas que había en la base; y el laberinto, en vez de ser subterráneo, estaba realmente incorporado en dicho montículo...

»Por desgracia, con la multitud de ocupaciones que nos retuvieron en otras partes lejanas del país, ya no tuve oportunidad de volver a la caverna de Maxcanú, que permanece aún con todo el misterio que la rodea, digno ciertamente de la empresa de algún futuro explorador; y no puedo menos que lisonjearme de que no está muy remoto el tiempo de ver aclarado ese misterio, y descubierto cuanto se halla en aquel montículo»[40]. Ninguno de los trabajadores y guías del explorador norteamericano se atrevió a precederle en el Satunsat, y Stephens entró con un cabo de cuerda, la antorcha en una mano y el revólver en la otra, suponiendo tal vez que se podía encontrar con el monstruo que habitaba el lugar, según la leyenda.

El Satunsat está situado en los confines occidentales del centro monumental de Oxkintok; se trata de una estructura rectangular orientada con el eje mayor en la dirección norte-sur. Las dimensiones exteriores son de 20 metros de longitud por 10 metros de anchura aproximadamente, con una altura de unos 7 metros por el lado oeste y cerca de 3 metros menos por el lado oriental, lo que implica un escalonamiento según el desnivel del terreno, o mejor, que el nivel inferior del edificio penetra en la roca natural hacia el este, lo que le otorga el carácter de semisubterráneo. Tiene tres pisos, los dos inferiores con planta laberíntica y el superior con traza más regular, que se comunican entre sí por medio de tres escaleras interiores, una situada casi en el centro del costado oriental para unir los pasadizos de los pisos primero y segundo, otra que conecta el pasadizo transversal del extremo norte del piso primero con

el más occidental del segundo piso, y la última que lleva al piso tercero desde el pasadizo transversal del norte del piso segundo, formando un recodo tan abrupto en este caso que la bautizamos como escalera de caracol. En el tiempo que la estructura estuviera en uso, un transeúnte hubiera podido teóricamente recorrer las angostas galerías hacia las cuatro direcciones y arriba y abajo sin interrupción y sin encontrar forma de salir, desorientándose progresivamente hasta alcanzar un estado de exaltación particular, a lo que contribuiría la densa oscuridad y el intenso calor, la desigual horizontalidad del suelo, quebrada aquí y allá por escalones, y los cambios inesperados de altura de los techos.

El modelo de este laberinto recuerda los inquietantes interiores imaginados por Piranesi o los sinuosos dibujos de Escher, los trampantojos pompeyanos y la famosa biblioteca de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, incluso tal y como fue retratada en la bella película de Annaud; las tres dimensiones en que se mueve quien lo recorre no sólo tienen valor simbólico sino que constituyen un recurso técnico excepcional para acentuar la confusión y el sentimiento de «viaje» entre diferentes categorías de la realidad. Son veinte cuartos o pasadizos los que hoy se pueden distinguir, de los cuales únicamente cuatro son transversales o perpendiculares a las fachadas principales, con medidas muy variables, aunque ninguno tiene una anchura superior a los 2 metros aproximadamente. Los muros del Satunsat son bastante gruesos y sólidos, más de un metro de sillares y piedras irregulares de relleno por término medio; los vanos son estrechos y de escasa altura. La única puerta que da al exterior —que no es, con seguridad, el agujero por el que entró Stephens— se halla hacia la mitad de la fachada occidental, es ligeramente trapezoidal y cierra con un dintel que se levanta tan sólo a 1,5 metros de altura. Pero quizá lo más llamativo de la fábrica es que las paredes están perforadas por numerosos tragaluces cuadrangulares que corren a lo largo y ancho del edificio, de un cuarto a otro y a menudo con prolongaciones al exterior. Son tragaluces o respiraderos que no parece que fueran pensados y ejecutados para cumplir esa función, pues apenas dejan pasar la luz, en ocasiones ninguna, y tampoco se suele producir corriente de aire en ellos; seguramente tuvieron que ver con la observación astronómica, con el calendario, o con los rituales llevados a cabo en los exiguos espacios interiores.

La península de Yucatán es un territorio karstico en donde abundan las grutas y los pozos naturales. Por esos agujeros en la roca caliza deambularon los mayas con frecuencia, y en muchos de ellos realizaron rituales importantes. Su observación y exploración llevó a la convicción de que el final de los pasadizos de las cuevas no podía ser otro que el Xibalbá, el infierno. Seguramente pensaron lo mismo los antiguos

habitantes de la región de Trieste donde se hallan las cuevas y túneles de Postumia, o los de la frontera húngara que visitaron las grutas de Aggtelek. Tales «entradas» al interior de la tierra fueron la inspiración para todos los laberintos artificiales, y el de Oxkintok, por supuesto, no es una excepción.

Un poema náhuatl del centro de México contiene estos versos:

¿A dónde vamos, ay, a dónde vamos?
¿Estamos allá muertos, o vivimos aún?
¿Otra vez viene allí el existir?

Y en otro canto el poeta se lamenta amargamente:

Todos se marchan a la región de los muertos,
al lugar común de perdernos.
¿Qué somos para ti, oh Dios?

Pero es el gran Nezahualcóyotl el que lo expresa mejor en este poema:

Estoy embriagado, lloro, me aflijo,
pienso, digo,
en mi interior lo encuentro:
Si yo nunca muriera,
si nunca desapareciera.
Allá donde no hay muerte,
allá donde ella es conquistada
que allá vaya yo.
Si yo nunca muriera,
si yo nunca desapareciera.

El ansia de perduración ha despertado un clamor universal; en todos los tiempos, en todos los lugares a lo largo y ancho del planeta Tierra incontables millones de seres han pedido y esperado vivir después de morir. Muchas de esas voces y numerosos esfuerzos intelectuales se han dirigido a indagar la previsible existencia de una realidad particular en la que encontrarían acomodo y sentido los espíritus o espectros, es decir, ese remanente de energía psíquica supuestamente indestructible. Uno de los primeros pasos era descubrir las vías de acceso al conocimiento de tal realidad. Los sueños, los trances, los estados alterados de conciencia producidos por la ingestión de drogas, la muerte transitoria

o el éxtasis místico, fueron utilizados con ese fin, pero también la capacidad para captar e identificar ciertas revelaciones o señales, en los itinerarios por el interior de las cuevas, en las inmersiones en pozos y otras masas de agua, en los recorridos por los laberintos, y en las visiones que se producían frente a algunos objetos como los espejos. Cuando la averiguación se convierte en una obsesión, como sucede en algunas culturas de la Antigüedad, por ejemplo, los egipcios o los mayas, entonces se pueden inventar o reproducir ambientes y espacios considerados especialmente propicios para alcanzar tales situaciones, estados o revelaciones, del mismo modo que se descubren artilugios o simples objetos que sirven de herramientas para favorecer o acelerar el proceso.

Hay otro «laberinto» conocido e importante en el antiguo país de los mayas, la estructura 19 de Yaxchilán, ciudad situada a orillas del río Usumacinta en el estado mexicano de Chiapas. El célebre explorador austriaco del pasado siglo Teobert Maler fue quien lo llamó así, El Laberinto, aunque la planta que él mismo dibujó muestra claramente que se trata más bien de una extraña disposición de estrechos corredores que reciben un escaso suministro de luz y aire. Por desgracia, las investigaciones llevadas a cabo por arqueólogos mexicanos hace algunos años nunca se han publicado, por lo que se desconocen las probables connotaciones funerarias o de otra índole de tan curioso edificio[41]

Más construcciones laberínticas han sido vistas y visitadas por exploradores que elaboraban el atlas arqueológico de los territorios mayas. Edmundo López de la Rosa y Adriana Velázquez Morlet han indicado en conversaciones informales que podría haber un recinto de este tipo en el sitio de San Miguel, cerca de Acanceh, también en el estado de Yucatán, con un estilo de albañilería indudablemente emparentado con el del Satunsat de Oxkintok. Asimismo es probable que una estructura de Toniná (Chiapas) contenga un laberinto, pues la parte explorada presenta irregularidades constructivas o discontinuidades en los niveles de los pavimentos y techos muy semejantes a las que se aprecian en el «perdedero» yucateco[42]. Y los subterráneos del Palacio de Palenque pueden muy bien, por la traza y los elementos ornamentales, asimilarse a este modelo arquitectónico. Todos esos indicios incitan a recapacitar sobre el sentido de obras de apariencia tan extravagante; es indudable que, de todos modos, deben ser escasas en las selvas mayas, porque se han excavado muchas ciudades sin que los científicos hayan descrito otros ejemplos, pero es lógico pensar que un símbolo de tal magnitud no puede escapar a los fenómenos de difusión e imitación habituales en el contacto cultural, más aún cuando se produce en un área cuyos habitantes, divididos en muchas entidades políticas independientes, comparten

sin embargo un bagaje común de creencias y valores. Parece claro que los laberintos construídos se sustituyeron por cuevas en la mayor parte de las ciudades, pues las grutas son muy abundantes en la península de Yucatán. Sea como fuere, de lo que se sabe hasta hoy deducimos que el Satunsat ostenta bastantes rasgos exclusivos, y entre ellos no es el menos importante la constante asociación de elementos y números considerados sagrados: tres pisos o niveles, veinte cuartos, nueve tragaluces a poniente, etc. Tampoco es casual que el tercer piso rompa relativamente la «armonía laberíntica» de los otros dos inferiores para adoptar una planta más «lineal», sólo ligeramente quebrada por el raro emplazamiento de los vanos de comunicación. Todo ello configura un lenguaje simbólico de gran riqueza que procuraremos ir desvelando. Con esa finalidad nos demoraremos largamente en el mito que narra el origen del tiempo y de la humanidad en la ciudad de Oxkintok, una historia arquetípica conservada por la tradición oral, contada por los mayas actuales en la forma libre y coloquial, pero al mismo tiempo retórica y llena de misteriosas reminiscencias, con que acostumbran a abordar los asuntos trascendentales, y que no desmerece de la información proporcionada por Plinio o por Plutarco sobre el laberinto cretense:

«Oxkintok dicen que fue fundada por tres razas de hombres: gigantes, enanos y medianos, que vinieron del Oriente, por un camino secreto que no se sabe de dónde, debajo del agua y de la tierra; y cuando salieron debajo, al lado de la serranía, al momento que el sol salía, entonces, se arrodillaron dando gracias a Dios por haber salido de su viaje. Ellos viajaron con sus familias montados en herraduras que tienen broma, se multiplicaron ya hace tiempo y entonces pensaron hacer edificios. El primer edificio de piedra que hicieron fue sobre el camino, el camino secreto que se llama Satunsat. Desde entonces los grandes sacerdotes gigantes son sabios magos, conocían toda la ciencia, y las tres razas en que vinieron, gigantes, medianos y enanos, poseían la misma ciencia. Y ya que son multiplicados, muchos, empezaron a adorar a uno que regía al pueblo, muy nombrado cacique, un cacique bueno. Luego, muere éste, surge otro, y así sucesivamente. Pero estos tres gigantes eran tiranos al pueblo y a sus descendientes, y a sus mismos compañeros de viaje. Los otros sacerdotes enanos y medianos, vieron la maldad que hacen los gigantes, porque mediante sus oraciones apareció, hay un monstruo, lo llevaron a Satunsat. Allí, lo alimentaban con seres humanos, porque entre ellos hay uno que se llama el brujo diabólico, es el que sale por la noche con sus guerreros, sembrando el pánico en las calles de la ciudad, y a los que encuentran en una calle los agarran, desaparecen, los llevan a alimentar al monstruo. Y entonces ya sabía la gente lo que sucedía.

Tuvieron que tomar acuerdo los sacerdotes, el pueblo y los soldados, y acabar con ellos en una noche. Nada, no llegaron a saber, se levantaron los guerreros y cayeron, acabaron con los gigantes, no dejaron ninguna descendencia. Y entonces pensaron nombrar a otro, y nombraron a uno de los enanos. Al principio fue bien para ellos, porque el monstruo desapareció sin saber cómo. Pero uno de esos tres reyes se atrevió a entrar en el Satunsat, y llegó, como ellos son magos, llegó donde éste está sentado. Está en la mesa de oro, y tres sillones, y el monstruo debajo de la mesa, de manera que cuando agarran el libro, estudiaron y tuvieron que seguir el ejemplo de los primeros. Viendo la gente que ya están corrompidos también estos sacerdotes, *ah balames* todos, hombres de ciencia, el pueblo, los ancianos y los guerreros se juntaron y tuvieron acuerdo de acabar con ellos. En una mañana, en el mismo palacio, mataron a todos los enanos, y el resto que no los mataron, los fueron a arrojar en la gruta Susil. Allá los fueron a botar, allí se acabó, y entonces vuelve a surgir otra nueva lucha. Ahora han ascendido nuevos sacerdotes, medianos. Establecieron entonces la escuela de la enseñanza libre, a todos los que quieran estudiar, se llamó Han Pol. Entonces no hay escisión. Tuvieron exenciones de cultivar la tierra. Levantaron la gran pirámide que está sobre el cerro, para que allí vayan los sacerdotes a orar, para que descendiera licencia del cielo. Todo va bien, y los juegos de pelota, cuando ya llega el tiempo. Entonces adoraban a la luna, adoraban al sol, todo el tiempo iba bien, y después entró... se corrompió al pueblo; pensó uno de esos traidores ¿por qué hemos de estar gobernados por sacerdotes? No, vamos a cambiar. Eso fue, le quitaron el poder y se murió de pena, y los sacerdotes también se sintieron ofendidos, pues murieron. Y entonces vino una gran tempestad y abrió todos los sembrados de aquellos hombres, y vino la cólera, y muertes repentinas, y un anciano entonces, el viejo sacerdote, llamó a todos sus siervos: —Hijos míos, nuestro pueblo está maldito, está abandonado, ya nos abandonaron nuestros dioses. Ustedes que son jóvenes, dejen el lugar, y no digan nada. Entonces huyeron, jóvenes y doncellas, y les dijo que poblaran otros lugares. Entonces, en esa época de calamidades, había un hombre muy humilde, llamado Cham Tzim, tan humilde que era nada, no se llevaba con nadie. Tuvo la idea de ir a la pirámide de Entzil, a ver dónde salía el aire, de eso iba el pobre, sólo a curiosear, completamente un sonso acabado. Al llegar al agujero donde sale el aire, levanta la vista a donde está la gran pirámide y vió que estaba echando llamas, se le olvidó de veras seguir. Al trepar, oye la llamada: —¡Pies de goma, quita tus alpargatas!, éste es lugar santo de los dioses. Al descender no vió, no veía a nadie. Entonces oyó de nuevo la voz: —Hace rato estaba yo

esperando, ahora yo te transmito el poder de los dioses, para que tengas, para que vayas a Satunsat a matar al monstruo. Escucha bien, coge nueve trozos de caña, tres bejucos largos como para azotar de *sabcab*, y un retoño de *chacá*, sacas primero la punta, pero escucha, no digas a nadie hasta después, porque si lo haces morirás. Amaneciendo, salió a pie al solar, muy campante, con carácter de hombre fuerte. Asombrada está la gente: ¡un hombre tan humilde, tan sonso!, con trabajo comentaban: —¡Miren, se está yendo, llevando sus útiles! Le hablaron: —¿A dónde vas? Y se le vió entrar solo a Satunsat, con el poder de ver en la oscuridad. Al irse vió su traje, lo acechó, ve que está lleno de osamentas. Siguiendo su senda llegó a la orilla de una corriente de agua que atravesaba el camino, llena de toda clase de serpientes, pero él con sus bejucos las azotaba, y avanzó, pasó entre ellas, y vió a un lado otra boca de la gruta, que da miedo verlo, es igual a la boca abierta del Itzam, no cabían sus dentaduras, y estaba blanco, blanco, y en lo que forma un círculo de llamas en el fondo está asentada una mesa, tres sillones de oro pulido, tres libros de ciencias ocultas de los trimagos, y debajo de la mesa ahí estaba enroscado el Itzam. Entonces, el monstruo al ver la presencia de intrusos salió, y al abrir la boca para tragar, rápido le echó las flores en las fauces, y al inclinar la cabeza el animal, clava entonces la jabalina en el pescuezo y cae muerto. Recoge los tres libros y convierte en piedra al monstruo, la mesa y los sillones. Y al salir tapó para siempre el camino, para que no ocurriera ninguna desgracia a personas que traten de entrar hasta allá»[43].

Lo primero que debemos destacar es que el Satunsat, el laberinto de Oxkintok, es el punto exacto en donde el mito sitúa la aparición de la humanidad, es decir, el origen del mundo de los hombres y el inicio del tiempo. Tiene así tal lugar una triple connotación: la de nacimiento, de útero, que se relaciona sin duda con la creencia de que la tierra es la gran madre universal; los seres humanos, gigantes, enanos y medianos, vienen por el interior de la tierra y emergen a la superficie, a la vida ordinaria, a la vida social y cultural, en el laberinto. También una connotación cosmogenética, porque es la primera construcción que se alza sobre el agujero (la gruta) por el que salen los hombres, y como tal es síntesis de todas las demás construcciones, del mundo, de la urbe, es el único *espacio* posible, la referencia última del valor humano (cultural) de la creación; el laberinto es obviamente la comunicación del «mundo de arriba» con el «mundo de abajo», o sea, el interior de la tierra, o el ámbito que existía para los mayas detrás de la capa de agua en donde flotaba la tierra misma. Finalmente, yo creo que hay una estrecha asociación entre la aparición de los seres humanos sobre la superficie

de esa tierra y la salida del sol en el primer instante de la creación; es evidente, en este relato y en otros muchos mitos de creación mesoamericanos, que sólo cuando el sol brota del cuerpo de la tierra rompiendo la línea del horizonte se dan las condiciones objetivas para que haya vida, y que el movimiento del astro es el comienzo del tiempo, y que sus idas y venidas establecen el marco o perímetro máximo del mundo habitable por los hombres, donde hay calor y luz. El sol, por tanto, es el principio ordenador por excelencia, pues a la vez que sirve para definir el espacio y el tiempo de los seres vivos cumple igualmente la misión esencial de ilustrar sobre sus contrarios, los que corresponden al mundo de inversión que completa el sistema de pensamiento dual, la muerte, el frío, la oscuridad, que, como es lógico, reinan en el mundo de los vivos durante la ausencia del sol (en la noche) y en el mundo de los muertos, en el inframundo, cuando el sol brilla en el firmamento sobre las cabezas de los hombres, un conjunto de ideas que también encontramos en Egipto, donde se hace especial referencia a la inversión de las funciones biológicas en el país inferior, a que es un lugar de oscuridad y de noche, y de silencio[44].

Dentro del Satunsat está el Itzam Cab Ain, monstruo draconiano que ha sido colocado allí por los sacerdotes gigantes para que guarde ciertos tesoros de conocimiento y poder. La raza que posee esa sabiduría es la que prevalece, la que está legitimada para gobernar, y por eso sienten los enanos y los medianos la necesidad de aniquilar al terrible vigilante devorador de hombres —hijo de la tierra misma, que devora los cadáveres— y hacerse con los libros, y la mesa y los sillones, o sea, trascender la muerte y lograr la resurrección.

En el caos provocado por los enfrentamientos entre los pueblos, los dioses hacen su elección y designan a un mediano para que acabe con el gran reptil; tiene sus herramientas, como Teseo, a las que no es ajena la magia, y cumple su cometido con tanta eficacia que, petrificados los símbolos, quemados o escondidos los libros, cerrado el camino de comunicación con el más allá, la sociedad entera se desmorona y los últimos habitantes de Oxkintok abandonan poco después la ciudad. Indudablemente, el fin de la urbe es también el fin de una era, la sustitución de los dioses, otro sol, otro tiempo histórico. Nada más lógico que vincular esa época de calamidades con la interrupción de un sistema social que tenía en el gobernante su encarnación suprema. En tal caso, el monstruo que habita el Satunsat debe ser entendido como el rey de los gigantes, de igual forma que el Minotauro, hijo de Pasífae, era el mismo rey Minos. El laberinto de Oxkintok cobra entonces el aspecto de metáfora del palacio real, en tanto en cuanto el rey es el intermediario entre

el mundo de los vivos y el mundo de los muertos, o entre los hombres y los dioses, al igual que el sol, y las víctimas allí sacrificadas son la prueba de la sumisión que deben los súbditos al máximo poder, a la vez que una clara alegoría del carácter fúnebre y telúrico del recinto, como el mismo fray Antonio de Ciudad Real apuntaba con la afirmación de que el Satunsat era una cárcel en la que echaban a los prisioneros «para que allí muriesen». Por otro lado, el rey maya, en cuanto proveedor de su sociedad, y garante de la continuidad de la vida, es igualmente una metáfora de la tierra misma. Algo semejante puede deducirse de la interpretación que aboga por suponer que el tributo de jóvenes arrojados a la bestia cretense constituía en verdad la ofrenda sacrificial por la salud y vigor del monarca con ocasión de sus periódicos jubileos cada nueve años, cuando se retiraba al santuario del monte Juktas a buscar el respaldo de Zeus para una renovación de su mandato. Si Minos entraba en la gruta del Juktas, los oferentes, su pueblo, hacían el sacrificio para que pudiera regresar, para que saliera otra vez a la luz desde el interior de la tierra, que es el lugar de los muertos. Así, Minos moría y renacía cada nueve años; y seguramente los monarcas mayas realizaban una ceremonia semejante en el Satunsat, como en Yaxchilán o en los subterráneos de Palenque[45]. En todo caso, el mito parece narrar ese hecho cosmogónico: Itzam Cab Ain, señor del mundo de las tinieblas, regente de un tiempo remoto y de una humanidad de gigantes, fue sustituido por Cham Tzim, representante de los hombres medianos. Es decir, un sol antiguo, el sol de la noche o del inframundo, equivalente semántico de la noche y el interior de la tierra, deja paso al nuevo sol diurno y celestial. Esto es, en definitiva, lo que cuenta también el mito de los gemelos divinos del ciclo narrativo llamado *Popol Vuh*: la creación del último sol, del último mundo, de la última humanidad, y la derrota del sol que alumbraba al mundo anterior y que, como el más ilustre de los muertos, va a gobernar el infierno de los mayas, el Xibalbá. En el *Popol Vuh* de los quichés, indígenas mayas que habitan hoy en el altiplano de Guatemala, como sucede en la antigua mentalidad religiosa maya en general, el infierno, la mitad inferior del cosmos, es equivalente a la era anterior a la actual (o a las eras anteriores, todo el tiempo ya muerto pero no desaparecido o inexistente), la mitad previa del tiempo o el «otro tiempo», las noches que se extienden por el mundo cuando el sol se pone por el oeste. Por tanto, el señor de Xibalbá es el mismo señor del cielo que existía antes de la creación de los últimos hombres de maíz y de la época histórica, y allí está unido a los otros soles que han viajado en alguna ocasión por el firmamento. El nexo que relaciona el pasado y el presente es sin duda la muerte, puesto que sobre la superficie de la tierra

sólo hay seres vivos, contemporáneos, mientras que bajo la tierra están los ancestros, los difuntos del sol moderno y los difuntos de los soles o eras precedentes[46]. Decía John Updike que antes del pecado original Adán era sólo un simio, y algo parecido puede aplicarse al cambio de condición del sol de la tercera creación del *Popol Vuh*, la humanidad de maíz requiere un sol diferente, los hombres anteriores sólo eran simios, el pecado original del pájaro solar Vucub Caquix fue su soberbia, pero ello condujo inexorablemente a la aparición del verdadero sol y de los verdaderos hombres.

No es difícil encontrar en la arqueología la ratificación de algunos planteamientos simbólicos del mito. El edificio denominado Satunsat es semisubterráneo, es un laberinto-gruta, está parcialmente excavado en la roca por razones que no pueden ser otras que darle una apariencia interna de cueva natural, esas oquedades en el suelo que los mayas consideraban vías seguras al inframundo. Tal apariencia se ve reforzada por la turbia claridad servida por algunos tragaluces habilmente dispuestos, de modo que el pasadizo de ingreso, por ejemplo, cuyo pavimento está inclinado y tiene escalones de descenso, resulta de aspecto abocinado y transmite la impresión al transeúnte de que penetra sin más en una profunda caverna. También, en uno de los corredores del mismo primer piso los mayas prepararon la cámara funeraria de un alto personaje, no una fosa de enterramiento, al modo de las que se abrían habitualmente en las plataformas de sustentación de los edificios, rompiendo para ello los suelos de estuco, sino un auténtico aposento mortuorio donde el cadáver —o una parte de él, puesto que creemos que se trata de una sepultura secundaria— fue depositado directamente sobre un entarimado natural rodeado de las correspondientes ofrendas. Para ello se regularizó la superficie de la roca con grava caliza y estuco en una extensión de más de 4 metros desde el muro norte del cuarto 6 del Satunsat; una vez colocado allí el ilustre difunto, con sus adornos de jade y cuatro vasijas de cerámica, se procedió a levantar una pared que cerrara ese recinto fúnebre por el sur, pero en realidad se levantaron dos muros que sujetaban por ambos lados un relleno de tierra y piedras de 2 metros de longitud, con lo cual la cámara pasaba a ser inexpugnable por ese extremo y el cuarto 6 veía finalmente reducida su longitud de manera notable. Un detalle significativo es que la porción restante de ese cuarto o pasadizo quedaba en un nivel 0,87 metros por debajo del pavimento de la cámara, lo que seguramente indica que allí donde se acondicionó la tumba habia un gran afloramiento rocoso que fue respetado y utilizado como emplazamiento para el entierro, al que pudieron acceder los encargados de las exequias luego de tallar toscamente tres escalones

desiguales. Lo que parece más difícil es llegar a saber si fue precisamente ese afloramiento el factor determinante de la localización de la tumba, o si fue el único respetado durante la construcción del laberinto con el propósito de convertirlo en su momento en soporte funerario de un gran personaje. Tal vez incluso algunas de las características formales del edificio tienen que ver con la ubicación y dimensiones de esa suerte de banqueta caliza. Sea como fuere, hay una cuestión en la que no caben incertidumbres: el plano de situación de la tumba debió ser imaginado como el del inframundo, puesto que, en cualquier caso, la inhumación tenía que hacerse bajo tierra, bajo la superficie de la tierra, en el espacio —fuera el del interior de las macizas plataformas de sustentación de las estructuras habitacionales o templarias, o el del terreno natural— que representaba el mundo de abajo, el país de los muertos, o al menos el ámbito de transición hacia él. Esto quiere decir que ineludiblemente hay que considerar el piso primero del Satunsat como una imagen del Xibalbá maya o del sendero que conduce a tal lugar. El piso segundo, lógicamente, tuvo que ser el espacio adecuado a la capa o estrato del cosmos sobre el que viven y caminan los seres humanos, o tal vez, quizás con mayor probabilidad, la capa acuática que separa a los vivos de los muertos, y de ahí su planta igualmente laberíntica, pues se trata de un estrato del mismo Xibalbá. El tercero, por último, debería corresponder a los cielos o, mejor dicho, a la extensión que se percibe por encima de las cabezas de los vivientes, en la primera hipótesis, y a la superficie de la tierra en la segunda. Dado que el rey o los nobles que se sometían al rito iniciaban su periplo desde el piso tercero podría pensarse que ése era el que representaba la superficie de la tierra, pero dado igualmente que, luego del descenso a los infiernos, el neófito ascendía nuevamente y salía glorioso y renacido por aquel piso tercero, a imitación del sol que, regenerado, aparece radiante cada amanecer por el oriente, se puede afirmar con justicia que ese piso tercero representaba el ámbito celestial.

Vale la pena recordar unas palabras de Mircea Eliade en su libro *Imágenes y símbolos* al referirse a las cuevas, pues afirma que la gruta representa el Otro Mundo, pero también el universo entero. No es la contemplación inmediata de la caverna, como lugar subterráneo y tenebroso, lo que nos permite captar su simbolismo y su función religiosa, sino la experiencia suscitada por la penetración en un espacio sagrado, y, a fin de cuentas, «total», es decir, que constituye un mundo en sí. La intención de los constructores del Satunsat de alterar la conciencia del que recorriera sus angostos pasadizos es evidente, para eso sirven la oscuridad, los desniveles de suelos y techos, los zigs zags del camino que

sigue el neófito, la situación de las escaleras interiores, los tragaluces, en fin. Era ahí, en la soledad y la penumbra del laberinto, donde se podía experimentar la pérdida completa del espíritu, que es la condición previa de la renovación interior. Tal impacto emocional es necesario y equivalente al de los difuntos que inician su periplo por el más allá, los iniciados podían descender al inframundo y resurgir triunfantes y transformados a su nueva condición en la sociedad maya.

El laberinto de Oxkintok, por tanto, oculta el enrevesado itinerario que enlaza las tres capas del universo, el camino de comunicación entre los distintos y complementarios ámbitos de la realidad cosmológica. No es extraño, en consecuencia, que el piso inferior de la construcción sea semisubterráneo y contenga testimonios de la muerte, que en el piso intermedio hubiera una copiosa ofrenda relacionada con la tumba y una perforación en la parte baja del muro por la cual quedaban conectados los dos niveles, algo lejanamente parecido al famoso «psicoducto» de la tumba del rey Pacal en la ciudad de Palenque. Una prueba a favor de que son distintas las fechas de la construcción del edificio y de la colocación de la tumba estriba en el hecho de que el tragaluz que une la zona del cuarto 6 convertida en cámara fúnebre con el cuarto vecino al oeste fue rellenado y cerrado, probablemente con el fin de que el alma del muerto no se equivocara en cuanto al camino que había de seguir, que era hacia arriba, por el agujero que enlaza con el cuarto norte del segundo piso, y no en el plano horizontal continuación de la tumba, porque esos eran los mismos vericuetos del inframundo. El ritual se completó recubriendo las paredes de la cripta con estuco dado a mano, elemento que seguramente servía como sello y sustancia de purificación, a la par de su valor simbólico, pues el color blanco era el de la dirección norte del universo, que anunciaba vida y resurrección. La rica ofrenda de objetos y los sacrificios en el cuarto norte del segundo piso fueron la conclusión algo posterior del rito funerario; ese cuarto fue cerrado entonces y tapiado el acceso que por ahí llevaba al tercer piso, y así el Satunsat perdió o vió muy modificadas, posiblemente a finales del siglo VI d.C., sus primitivas significaciones.

El héroe del mito que todavía relatan los ancianos de la región es sin duda la personificación del sol de la última edad cosmológica, la de los verdaderos hombres, y, por ende, el que ilumina la definitiva etapa histórica de los moradores de Oxkintok. Es el sol porque entra, penetra, se hunde en las sombras, desciende a los infiernos como Hunahpú en el gran mito central del *Popol Vuh*, lleva consigo las plantas mágicas que son testimonio del poder del astro rey para hacer crecer la vegetación y dar la vida a la naturaleza en general, y además simboliza la iniciación

de los chamanes y curanderos en el conocimiento de los secretos de la salud y la enfermedad, de la consciencia y del sueño, del mundo de los vivos y el de los muertos. Las plantas, los libros y el oro son, en definitiva, maneras de hacer referencia a la fuerza solar, al rostro y al ojo del sol que todo lo ve y lo sabe —*k'inich*, en maya—, puesto que la luz existe en el día para poder ver y percibir, para saber, lo mismo que la escritura. El oro, claro está, pone en la narración la sutil licencia poética de las versiones modernas, porque si bien los nexos solares del preciado metal son evidentes a lo largo y a lo ancho de las antiguas religiones, los mayas carecían de ese material y, aunque lo conocían importado de América Central y del Sur, nunca pusieron demasiado empeño en conseguirlo o utilizarlo. No cabe duda que en la Antigüedad, al igual que hoy, los nativos del Mayab pensaban que el conocimiento del sentido de las cosas se encontraba en el viaje a Xibalbá, tras los pasos del sol en su diario peregrinar. Internándose en una cueva, o en los pasadizos del laberinto, el candidato a la iniciación descubría el secreto del renacimiento; si ese neófito era un rey, entonces se identificaba con el sol mismo, dando a ese paradigma sublime el valor de ejemplaridad que la sociedad anhelaba, para su seguridad, para su esperanza. Obviamente, el motivo principal del viaje de ultratumba no es el hecho de la muerte en sí, sino la voluntad de una renovación de la vida a través de la comunicación con los antepasados difuntos, quienes están ya en posesión del secreto, quienes han sido iniciados, y de ahí que el descenso ritual a los infiernos sea equivalente en determinadas ocasiones a la lectura de los espejos o del agua remansada. Según Santarcangeli en *El libro de los laberintos*, un espejo infinito se convierte, a través del continuo desplazamiento del rayo luminoso, en el signo de un laberinto abstracto. En todo caso, los mayas antiguos se nos presentan como auténticamente volcados hacia los procedimientos en que tal comunicación se hacía posible, maestros en nigromancia, como dirían los colonizadores españoles, hábiles exploradores de los distintos caminos y objetos que conectaban ambas esferas de la realidad.

No me cabe duda de que don Donato Dzul, el anciano de la localidad yucateca de Maxcanú que narró el mito de Oxkintok a Ascensión Amador, había leído la Biblia, y que algunas de sus imágenes son consecuencia de la influencia ejercida por la tradición hebrea. Entre los problemas más atrayentes que plantea su relato está el de las plantas que el héroe arroja en las fauces del monstruo. Si bien cualquier antropólogo puede suponer que hay ahí una referencia a las destrezas curativas de los chamanes mayas, o una reflexión sobre la magia en la medicina aborigen, creo justo también incluir en este apartado la cita del libro bí-

blico de *Daniel* (14-27), donde el profeta y mago de la corte babilónica mata al dragón vivo adorado en la ciudad mesopotámica mediante el expeditivo procedimiento de tomar pez, grasa y pelos, y cocerlo todo junto, y hacer luego unas bolas y echarlas en la boca de la bestia. Desde luego no se menciona planta alguna, pero la acción en sí es prácticamente idéntica, aunque Cham Tzim acompaña su gesto con un acertado lanzazo, como separando explícitamente la anulación del significado del dragón del hecho de acabar con su existencia física. Daniel sólo se preocupa de la primera de esas opciones, pues su controversia con el rey estriba en probar que el dragón no es un dios. No puedo dejar de mencionar aquí el curioso caso etnológico de la Graouilly de la ciudad francesa de Metz, un tipo de dragón, como lo es la tarasca de la ciudad de Tarascón, cuya efigie era paseada por las calles en las fiestas de las Rogativas, y que se detenía en las puertas de los panaderos y pasteleros, quienes le arrojaban dentro de las fauces panes y pasteles. No parece que esos dones tuvieran la misma función destructora o anuladora que las hierbas de Cham Tzim ni que el feo mejunje de Daniel, por lo que hay que pensar que los buenos tenderos de Metz lo que trataban era de alimentar y agasajar a la bestia, quizá por que lo consideraban bajo su significado fértil y favorecedor de la vida; la polisemia del monstruo, su carácter polivalente y siempre compuesto, puede conducir a tales comportamientos, incluso hay quien opina que existe en esos hechos un testimonio de la resistencia de muchas comunidades a la introducción de un cristianismo uniformizador y alejado del patriotismo local. También debo mencionar un detalle del poema mesopotámico de Gilgamesh, cuando, en la conmovedora parte final, el héroe desciende al país de los muertos en busca de su amigo Enkidu y, después de una larga entrevista con el anciano Utnapishtim, consigue la revelación sobre el secreto de la vida perpetua: en el fondo del mar crece una hierba que otorga la inmortalidad. Gilgamesh obtiene esa hierba, pero los dioses, envidiosos e inquietos por los triunfos del héroe, permiten que una serpiente —precisamente una serpiente— le arranque esa sustancia liberadora. Obviamente, se hace referencia ahí al destino asociado a los laberintos, la muerte y la regeneración para aquellos que penetren sus secretos y superen sus pruebas. El mito de Oxkintok, como el *Popol Vuh*, hablan igualmente de esa victoria sobre la muerte.

Los mitos cosmogónicos mesoamericanos son ricos en símbolos relacionados con el mundo animal, pero quizás la referencia más interesante a los dragones se halle en un sistema de pensamiento diferente, el calendario. En el Yucatán prehispánico el tiempo estaba dividido en días, *k'in*, es decir, soles; la unidad de cómputo es el lapso que tarda el sol en

regresar aparentemente a un punto dado del horizonte, el este, por lo general. Veinte días hacen el equivalente maya a nuestros meses, y esa veintena es simultáneamente un elemento de numeración, clasificación, ordenación y contabilidad esencial. También sirve para definir al ser humano —veintena es *uinal*, hombre es *uinic*— porque los individuos tienen veinte dedos, utilizados sin duda como ayuda para aprender a contar o para realizar operaciones aritméticas, a la manera de un ábaco vivo. La lista de los nombres de los días de la veintena es la enumeración de las etapas de la creación, como muy bien queda reflejado en el texto indígena colonial llamado *Chilam Balam de Chumayel*[47], y si iniciamos esa lista, como suele ser habitual, con el día Imix, entonces obtenemos un planteamiento fundamental:

Imix, significa monstruo de la tierra, cocodrilo. Primero estaba el dragón en el agua. Lo mismo que afirma el *Popol Vuh* en sus primeras páginas: en el océano primordial habitaba Gucumatz, la gran Serpiente Emplumada.

Ik, significa aire, aliento, vida. El espíritu de la vida se infundió en el dragón.

Akbal, significa oscuridad, noche. Entonces, en el inicio de la creación, reinaban las tinieblas.

Kan, significa cuerda o soga. Con la cuerda de medir los dioses establecen la forma y las dimensiones del mundo. *Kan* significa también, pronunciada sin salto glotal, serpiente o cuatro, lo que puede entenderse como un mundo cuadrado, con cuatro rumbos o cuadrantes.

Chicchan, nombre que se ha empleado a veces para denominar a la gran serpiente cosmológica de tipo celestial. Para algunos autores es también el nombre de la «serpiente de la visión» de los relieves de Yaxchilán.

Cimi, significa muerte. Desde el origen, todo lo creado está condenado a morir.

Con estos seis primeros días del *uinal* tenemos una aproximación a la mentalidad cosmogónica imperante en el calendario maya, y mesoamericano en general, pues hay equivalencias innegables, y se comprueba que el monstruo de la tierra, el dragón originario, *Imix* en yucateco y *Cipactli* en náhuatl, era algo parecido a un cocodrilo-serpiente que flotaba en las aguas perennes. Es decir, la tierra no es realmente creada, sino que emerge del océano con la forma simbólica del saurio, y ese lugar preexistente no es otra cosa que la patria también sempiterna de todos los muertos, de todas las cosas muertas, orgánicas e inorgánicas, de los mundos anteriores. Gucumatz, entonces, en el *Popol Vuh*, sería el monstruo del océano y el monstruo de la tierra simultáneamente, el

ofidio gigantesco en cuyo interior habitan antepasados y dioses, según se ve en los dinteles de la ciudad del Usumacinta y en las pinturas que narran en la cerámica las aventuras del dios viejo y la muchacha lunar. Y, por añadidura, tal asimilación identifica a Kawil, que tiene como pierna a ese monstruo serpentino, señor del rayo y las tormentas, como dios telúrico, igual que su medio gemelo Chaak, divinidad de la lluvia.

Los monstruos que habitan el laberinto

El verbo habitar no es tal vez el más adecuado para expresar lo que implica la presencia de los monstruos en los laberintos. De hecho, se diría que en ocasiones el propio endriago es el laberinto, es decir, que ambos conceptos convergen y se confunden, seguramente porque conducen al verdadero núcleo del complejo simbólico, el misterio del mundo inferior. El monstruo identifica ese ámbito, o subraya su característica más acusada, la ambigüedad, lugar de muerte y de vida, de desesperanza —según sugería el Dante— y de necesaria regeneración, síntesis de todo lo que ha existido y existirá, escenario de la poderosa unión de los contrarios, en la oscuridad, en la noche, como nos enseña el *Popol Vuh*. El monstruo puede ser la materia y la promesa de la creación, antagonista del héroe divino que conquistará el derecho a la perdurabilidad de los seres y las cosas. El monstruo, en fin, allí en Xibalbá, o en el Mictlán, o en cualquiera de los infiernos conocidos, es una condición del poder, y sin él ni Teseo hubiera sido rey ni Hunahpú hubiera sido dios.

Junto a muchas representaciones de laberintos prehistóricos europeos aparecen guerreros, símbolos solares, armas y extraños personajes con rasgos zoomorfos. El concepto de «guardián del laberinto» está muy extendido en el Viejo Mundo antiguo, cerberos y sorprendentes seres híbridos que vigilan las entradas de la vida y de la muerte se descubren por doquier. Seguramente se debe a que el cielo y la tierra, una vez cristalizada la creación, es obligado que permanezcan separados, independientes, y que los senderos que los conectan estén vedados a los que no ostenten la condición divina. Los monstruos estacionados junto a las lagunas o las cuevas tienen la misión de impedir el paso a los vivos, y también a los muertos que no superen las pruebas convencionales. Si los pasillos sinuosos del laberinto evocan la dureza de esas pruebas, el neófito puede estar convencido de que también conducen al lugar en el que se producirá la iluminación. Laberinto y mundo subterráneo quedan asimilados no solamente en el país babilonio, donde el monstruo Khumbaba, antagonista del héroe solar Gilgamesh, que ha-

bita en el bosque encantado, con escaleras secretas y caminos ciegos, es representado con el rostro hecho de vísceras (el laberinto es la casa de las entrañas *êkal tirâni*), sino en numerosas tradiciones a lo largo de los cinco continentes.

El habitante del laberinto adopta diversas formas, la principal de las cuales es el dragón, aunque el Minotauro es sin duda la más célebre debido a la popularidad del mito de Teseo. Como bestia compuesta, híbrida, suma y síntesis del reino animal, el dragón es la alteridad absoluta, por lo tanto una excelente metáfora del caos, el vacío, la nada que, transitoriamente, preludia o apostilla el acto de morir. En los mitos cosmogónicos de Babilonia y de Egipto parece incuestionable que el dragón simboliza precisamente eso, el caos, un caos que precede a la creación o al establecimiento del orden sagrado que dictan los dioses celestiales desde la oscuridad y el silencio. El héroe-dios se enfrenta en singular combate con ese dragón, y al aniquilarlo deja expedito el camino de la renovación del tiempo y de las cosas. Ya sabemos que la lucha entre el ser primordial con semblante de dragón o serpiente y el dios del cielo es un tema mítico difundido por todas partes; Ana María Vázquez cita entre otros los combates de Indra y Vritra en la India, Ninurta y Asag en Sumer, Zeus y Tifón en Grecia, Hraetaona y Azhi-dahaka en Irán, Baal y Yam en Ugarit, Yahvé y Leviatán en Siria y Palestina. La autora reconoce que el episodio suele ser un paso previo a las cosmogonías, pero que también puede estar en juego el inicio de una nueva soberanía, es decir, que anuncia un cambio trascendental de tipo cosmológico o institucional[48]. Yo creo que ambas categorías pueden considerarse equivalentes en las sociedades con sistemas de gobierno despóticos, fuertes y centralizados. En el mito hitita de Illuyanka se repite el tremendo combate del dios de la tempestad contra la Gran Serpiente; hay un fondo sumerio-babilonio en este mito, incluso, tal vez, hurrita, porque de Anu y la Tierra nacerán dos niños que tomarán parte, junto al dios de la tempestad, en la pugna con el padre de los dioses, Kumarbi, quien, a su vez, ha copulado con una piedra para tener un hijo invencible. Ese dios aparentemente insuperable, es una inmensa roca en el océano. Es un monstruo de diorita al que no conmoverán siquiera los dulces cantos de Ishtar. Las batallas de los dioses ponen en peligro el orden mismo de la creación, y por ello el monstruo Ulikummi será finalmente derrotado. Me interesa aquí llamar la atención sobre el hecho de que los monstruos primordiales suelen ser únicos, mientras que los héroes que los enfrentan pueden ser varios, que es frecuente una alianza entre los dioses del panteón cosmológico que reflejan el orden universal de la creación contra el símbolo singular del caos, el dragón.

No obstante lo dicho sobre la universalidad del dragón, debo insistir, el graffito de Pompeya afirma de manera rotunda: *Labyrinthus: hic habitat Minotaurus*, siendo ésta la primera ocasión en que un texto se asocia indudablemente a una figura laberíntica, si exceptuamos las monedas de Cnosos[49].

Volviendo a Mesopotamia, Samuel Noah Kramer escribió hace años que los textos sumerios permitían hablar de al menos tres dragones en las tradiciones de aquella remota civilización. El primero es el mismísimo Kur, nombre que designa el espacio comprendido entre la corteza terrestre y el Mar Primordial que se halla debajo, el lugar de los muertos. Kur es vencido por Enki, quien pasa a ser un dios del mar, con un templo en Eridu llamado Abzu, o sea, el mar. El segundo, Asag, un demonio que mora en el Kur, sufre la furiosa acometida del dios Ninurta, pero la muerte del monstruo desencadena la venganza del Mar Primordial, que se lanza sobre la tierra con el fin de exterminar a sus habitantes. Finalmente, el tercero, el horrible Huwawa, el de cara de león y dientes de dragón, con el que se enfrenta el héroe Gilgamesh en su camino al bosque de los cedros, y el famoso rey-dios de Uruk, después de algunas vacilaciones, le corta la cabeza limpiamente[50]. En los dos primeros mitos, la presencia explícita de las aguas primordiales sugiere con fuerza que el monstruo no es otra cosa que su símbolo activo, capaz de trasladarse, hablar y combatir; la anomia absoluta del inmenso mar anterior a la creación llega a su término con la victoria del héroe. A continuación se instala el orden del universo, el movimiento de los astros, la sucesión de las estaciones, el tiempo y el espacio, el hombre y la historia. En el último mito, Gilgamesh desea la inmortalidad que otorgan las proezas extraordinarias; su viaje al «País de los Vivos» es una suerte de descenso a los infiernos, y su encuentro con Huwawa la prueba definitiva, aunque no la única, que puede reportarle la «existencia eterna». Por supuesto, en Babilonia persisten los ecos de tales empresas demiúrgicas: la formidable lucha de Tiamat, que es el océano de agua salada, y el héroe Marduk, integra el núcleo del mito de la creación *Enuma elish*. Cuando Marduk reduce a la bestia, con los pedazos de su cuerpo edifica el mundo de los hombres y de los dioses[51]. Tiamat es el equivalente del Gucumatz del *Popol Vuh*, y, desde luego, del Itzam con el que se enfrenta Cham Tzim en el mito cosmogónico de Oxkintok.

No hay mejor manera seguramente de enlazar las creencias del país de los dos ríos con las de la isla de Creta que el breve poema sumerio *Gilgamesh y el Toro celeste*, del que tal vez sea deudor el mito del laberinto. Los protagonistas del drama son tres: la diosa Inanna (la Ishtar de Babilonia), el rey Gilgamesh y el dios del cielo An. El rechazo del

héroe a las pretensiones amorosas de la diosa es el desencadenante de la acción; despechada, Inanna pide a An el toro celeste para que arrase Uruk, la ciudad de Gilgamesh. Desde luego, el animal llega a ejecutar sólo parcialmente el ciego propósito, porque Gilgamesh le sale al paso y —debemos suponer, pues el poema se hace ininteligible en las últimas líneas— le mata. No cabe duda de que aquí también el astado adopta la condición de fuerza bruta e incontrolada, su embestida contra la ciudad es la de una «naturaleza» salvaje e indeterminada, potentísima, a la «cultura» cuyo máximo emblema es la urbe. El rey sale victorioso del feroz embate, es decir, domeña el caótico mundo natural, su triunfo es el del orden que encarna la sociedad bajo su gobierno; él, lo mismo que los dioses fundadores, regula el acontecer cósmico, consigue que el mundo extrasocial esté al servicio de la colectividad humana, permitiendo la supervivencia y el bienestar. El origen celestial del toro asesino hace suponer que la leyenda se refiere a las tempestades u otros fenómenos nefastos que se producen en las alturas; An es el equivalente sumerio de Zeus, quien también se valía del toro, ocasionalmente en peripecias galantes, pero cuya tormentosa cólera espantaba a menudo a los más curtidos helenos.

El monstruo que se esconde en las sinuosidades del laberinto cretense es el Minotauro. No es un toro propiamente dicho, tampoco un hombre, y ha nacido del caos y la mujer, lo que recuerda inevitablemente ciertas leyendas de posible origen olmeca —y con seguridad heredadas por los mayas— sobre la cópula de un jaguar y una mujer en el origen del mundo. El toro que fue su padre es un animal de Poseidón, el dios del mar, bien porque le estaba destinado en sacrificio o porque constituía su regalo a la afortunada monarquía isleña. El caso es que no caben dudas sobre la primera relación entre las aguas del piélago y la hermosa bestia, ni sobre el hecho de que Pasífae es una diosa de la tierra —casada con el sol, Minos, pero siempre deseada por el ancho océano que la rodea y acaricia— y que en su aventura con el bruto se adivina el papel de intermediario que a éste le corresponde. La alianza cósmica que se expresa a través de la unión del mar y la tierra, el lado oscuro de la creación, encuentra su oponente «lógico» en el ámbito celeste, de modo que Minos se desdobla en Teseo para recuperar a Pasífae-Ariadna. En todas las mitologías el universo nace de la unión de los contrarios, manifiesta en el combate o las relaciones sexuales de los dioses del cielo y los de la tierra; los cambios y renovaciones deben seguir una vía análoga y paralela. Entre los griegos, el desorden primitivo era un concepto que tenía su proyección en los razonamientos sobre la muerte, la nada, el infierno, o la aniquilación, y que se solía

representar mediante un monstruo digamos «especializado». Luchando contra la anomia en una u otra de sus formas, los héroes griegos, Teseo, Perseo o Herakles, aseguraban el suelo psicológico bajo los pies de sus compatriotas. Y ese grito de esperanza resonaba doblemente en los santuarios donde se realizaban los cultos mistéricos. La cuestión trascendental puede plantearse así: ¿cuál es el motivo de que en todo laberinto, en todo viaje hacia la resurrección y la vida, hacia la superación de la muerte, hacia el orden y la armonía eternas, haya un monstruo que impide el paso?, ¿acaso no es ya bastante enrevesado y dificultoso el camino en sí?, y ¿por qué es necesaria una doble habilidad para sortear ese obstáculo esencial que el laberinto simboliza: la sabiduría al elegir los pasadizos, y el valor y la fuerza —en ocasiones otros conocimientos, o la posesión de la magia— para derrotar al endriago? Realmente, el monstruo no es una fuerza obstaculizadora autónoma, es el símbolo de la extraordinaria complicación del último rito de paso, la muerte, el descenso al inframundo, la búsqueda del secreto de la vida, el misterio de la creación. Sin inteligencia y coraje no se pueden alcanzar tales objetivos, y ése es el modelo, la propuesta que los mitos hacen a la gente común.

Pero volvamos por ahora al Minotauro. El toro, insisto, como el dragón, es un emblema del caos, de la naturaleza incontrolada y hostil. Una fuerza enorme y brutal. También puede ser una energía positiva y favorable si se logra dominar y encauzar. Símbolo de muerte y anonadamiento, y símbolo de poder, fecundidad, vida. Humanizando a la bestia es posible domesticarla, como se hace en los cuentos populares y en los dibujos animados: la cópula del toro de Poseidón con la reina Pasífae convierte al animal, ahora en su prolongación obvia, el Minotauro, en el plausible principio de la creación. En el México precolombino, los olmecas, que no disponían de bóvidos de ninguna clase, hicieron copular al parecer en su mito de origen a una mujer y un jaguar. Ese pacto de sangre entre el hombre y el caos que le circunda, entre la cultura y la naturaleza, es verdaderamente lo que hace posible la existencia. Por eso resulta imprescindible el monstruo en el laberinto, porque su derrota señala el punto de no retorno en la superación de la finitud humana, la negación de la nada que amenaza a la vida desde antes de que esa vida poblara el mundo, la reafirmación de un orden basado en la identidad y la diferenciación plenas, donde «el otro», el animal, el árbol, el trueno o la montaña, son conocidos y clasificados, ocupan su lugar, no amenazan con su ejemplar indefinición el destino futuro de los hombres. Muerto aquel que es mitad hombre, queda el hombre, podríamos decir. Y, según tendremos ocasión de ver en seguida, el Minotauro es la única,

o casi la única, de esas espeluznantes criaturas que tiene contextura humana, que es una suerte de ensayo fallido de la creación del auténtico ser humano, pues lo más frecuente es encontrar verdaderos dragones, o sea, síntesis fantásticas del reino animal.

Otro de los monstruos ilustres de la religión clásica mediterránea, por cierto, es la serpiente Pitón del santuario oracular de Delfos. Hay quien afirma que ese lugar era realmente la tumba de Dionisos —un dios que nació cornudo y coronado de serpientes, que fue criado en una cueva y que también descendió al Tártaro—, y tal vez por ello, por su carácter telúrico, y por ser un «centro», revestía la función del laberinto, y es indudable que el reptil cumplía estrictamente el papel habitual del monstruo interior. Además, la lectura de las contorsiones de la serpiente que hacía la pitonisa, es un factor de primera magnitud para ratificar el temple de emisario o intermediario del dragón, y aun de símbolo que concentra los significados inherentes al tránsito entre la vida y la muerte. Como paralelismo, se puede especular con el papel oracular de las reinas de Yaxchilán, a orillas del río Usumacinta maya, cuando se les aparecía la gran serpiente después de someterse a la efusión de sangre y otras pruebas, como se ve claramente en los dinteles 13, 14, 15, y 55[52]. Lo que implica el oráculo de Delfos es semejante a las lecciones de la sibila de Cumas: el conocimiento, el verdadero y esencial conocimiento, el que afecta al destino, es decir, al sentido de la existencia de los humanos, proviene del mundo subterráneo, del lugar donde se concentra la muerte y se genera la vida. Como es lógico, Apolo, que dio muerte a flechazos a Pitón, y que es el equivalente griego del héroe del mito maya de Oxkintok, representa al sol en esa acción, venciendo a los poderes de la profundidad de la tierra, de la oscuridad y de la muerte, a las tinieblas de la ignorancia, inaugurando una nueva era. Son muchos los pueblos que han utilizado la metáfora de los dardos o las lanzas para describir los rayos del sol —y a veces de Venus, como sucede en Mesoamérica—, pero, en definitiva, lo que subyace a la entrada de los héroes en el laberinto es una doble cuestión de enorme importancia: que el enfrentamiento de las fuerzas opuestas del cielo y del inframundo es esencial para la permanente recreación del universo, o sea, para su mantenimiento y evolución, y que la victoria del sol (Apolo, Teseo, Hunahpú o Cham Tzim) significa esperanza en la renovación de la vida. Recuérdese también que Dionisos es un dios de fuerte carácter ctónico, que a menudo tomaba el aspecto de un toro, y que su rivalidad con Teseo puede descubrirse fácilmente en la relación amorosa que sostuvo con Ariadna en Naxos. Además, si es cierto que Dionisos fue sustituido por Apolo en Delfos, se trasluce aquí asimismo

la repetida historia de la primacía de los soles, lo que debe entenderse como sucesión política y dinástica tras los rituales de peregrinación a los infiernos (recordemos en este lugar también el papel del Satunsat de Oxkintok). De hecho, Delfos fue el lugar elegido desde muy temprano para el culto de Temis y Poseidón, divinidades igualmente ctónicas; se decía que era el punto central de la tierra, y que por eso se puso en el templo un cordón umbilical, porque era el ombligo del mundo. Los vínculos de Poseidón y de su hija Temis con la serpiente Pitón, nacida de la tierra, entroncan con las ideas relativas al ofidio que habitaba el abismo de las aguas originales.

Ha sido Kazuyasu Ochiai quien primero ha trazado un paralelismo entre el famoso mito griego que narra la lucha entre Apolo y la serpiente Pitón, y el enfrentamiento de los héroes mayas del *Popol Vuh* con las potencias de Xibalbá[53]. Ciertamente, en la serpiente-dragón que guardaba la caverna donde se pronunciaban los oráculos, encontramos otra formulación clásica del caos asociado a los abismos del inframundo. Dado que algunos autores suponen que Hera se sirvió de este monstruo para impedir el parto de Letona, quien tuvo que refugiarse en la isla de Delos, he ahí que se descubre un nexo geográfico más entre las leyendas de uno y otro de los grandes monstruos de nuestro interés, el Minotauro y Pitón, y, por supuesto, a la vez entre los vencedores Apolo y Teseo, semblantes ambos de la luminaria que desgarra la oscuridad y acaba con su desorden. La escala de Teseo en Delos, como era de imaginar, constituye un regreso al lugar de su nacimiento, con lo que se cierra un ciclo y se abre otro nuevo, el de su ascenso al trono. Como he dicho, que Pitón aparezca guardando una cueva es la misma representación que si estuviera dentro del laberinto; que habite el monte Parnaso, según sugieren varios escritores, conduce también a idéntico complejo simbólico, y que surja de las aguas ante los espantados ojos de Letona y sus hijos, incide fuertemente en la definición inequívoca del monstruo como símbolo de la indeterminación y la anomia. Así, el Minotauro y Pitón son seres del mar, de las aguas primordiales, como Abzu y Tiamat en Mesopotamia, y como el misterioso Rahab del Antiguo Testamento[54]. Seres de las profundidades de la tierra, situados en los ejes cósmicos.

Pero Teseo, que había penetrado en el infierno al irrumpir en el laberinto cretense, fue además uno de los héroes antiguos que descendió explícitamente al Tártaro, esta vez en compañía de Pirítoo y por indicación del oráculo de Zeus. Eligieron la entrada que está en una caverna del Ténaro laconio, y sucumbieron casi de inmediato a la primera prueba a que les sometió Hades, la Silla del Olvido, que se convirtió al instante en parte de ellos mismos, de modo que no podían levantarse

sin automutilarse. Unas serpientes silbaban a su alrededor, les azotaban las Furias y les mordía Cerbero. Un panorama muy semejante al que aguardaba a Hunahpú e Ixbalanqué en Xibalbá; en efecto, una de las primeras pruebas que debieron afrontar los gemelos divinos fue la de las sillas que eran piedras ardientes. El padre y el tío de esos héroes mayas, Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, fracasaron en su misión, y perecieron consecuentemente, después de quemarse las posaderas en un banco preparado por los señores del inframundo[55].

Con la comprobación reiterada de que los monstruos del laberinto son seres del mar, puede asegurarse la universalidad de la creencia en un principio acuático del proceso de la creación. Las siguientes palabras del *Popol Vuh* las podría haber hecho suyas un babilonio, pongamos por caso: «No se manifestaba la faz de la tierra. Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su extensión. No había nada junto, que hiciera ruido, ni cosa alguna que se moviera, ni se agitara, ni hiciera ruido en el cielo. No había nada que estuviera en pie; sólo el agua en reposo, el mar apacible, solo y tranquilo. No había nada dotado de existencia, no había cosa que tuviese ser. Solamente había inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, madre y padre, estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules, por eso se les llama Gucumatz». Esos dioses, Tepeu y Gucumatz, constituyen con toda seguridad un único ser que, como afirmaba fray Francisco Ximénez a comienzos del siglo XVIII, es la culebra con plumas, traducción de la palabra maya-quiché Gucumatz[56].

Entonces, el laberinto es el lugar, el espacio en donde está el caos, el ámbito que contiene a todas las ideas o representaciones homólogas del caos, la muerte, la quietud, el silencio, las tinieblas, la enfermedad, el dolor, la ignorancia, la noche. Un ámbito trazado a la medida de tales ideas, y su reflejo, por tanto.

La simbología del toro es riquísima en el contorno del Mediterráneo. Fuerza y agresividad para los reyes guerreros, potencia genésica para los reyes dadores de vida; desde la estela de Naram-Sin serán numerosos los gobernantes que se hagan representar con tocados de cuernos. Para los griegos eruditos venía a ser el mejor símbolo de la violencia ciega, la antítesis de toda acción meditada o razonable; muchos de ellos, consecuentemente, debieron contemplar el avance de los ejércitos persas hacia sus tierras como el ataque de uno de aquellos temibles *bos primigenius* de la prehistoria, no en vano los persas creían en la sacralidad del toro y le convirtieron en un elemento básico de su cosmogonía. Siguiendo con el ejemplo, empero, todavía se puede ir más allá, y suge-

rir que la invasión persa fue una especie de violación en la que Grecia jugaba un papel femenino frente a los viriles atributos de su oponente. El toro griego, según hemos dicho, era un emblema animal de Dionisos; la procesión del *phallos*, seguida de su desvelamiento, formaba parte importante de los ritos eleusinos, luego el carácter sexual de cualquier acometida de los adoradores del morlaco se daba por sentado. En Egipto se pensaban cosas semejantes, y no hay razón para dudar de que el esquema no se haya repetido en otros muchos lugares del planeta. Los pueblos mediterráneos, en conclusión, hubieran aceptado complacidos el tratamiento picassiano del toro, y también del Minotauro.

Difícil será, sin embargo, comprobar en otras tradiciones culturales si los monstruos del laberinto son resultado de hierogamias semejantes a la que protagonizan Poseidón y Pasífae. En la religión egipcia no se menciona explícitamente un monstruo particular en el camino de ultratumba, aunque existan en el infierno, como veremos más adelante. En las excavaciones de Hawara no parece que se descubrieran objetos o representaciones que puedan aportar alguna pista, y en los dibujos ideales del edificio de Amenemhat III el toro que se distingue corresponde naturalmente al emblema del nomo IX, el de los menfitas, o al del nomo V, Bubastis, y alterna con otros seres grotescos y singulares que servían para identificar de manera totémica a los pobladores de las restantes unidades territoriales. En el cuadrángulo central, el laberinto propiamente dicho en el bosquejo de Athanasius Kircher, no hay endriago alguno, aunque bien es cierto que los diseños de algunos mosaicos romanos, el de Salzburgo, el de Calvatone o el de Cremona, incluso el de Pompeya, que tienen al Minotauro en el centro, recuerdan en varios aspectos el plano del edificio de Hawara tal como lo reconstruyeron Canina o Petrie, lo que permite suponer que la tradición había difundido los rasgos principales de aquella extraordinaria estructura, y que esos rasgos se habían asimilado al mito cretense y al remoto modelo gráfico. Esa tradición se debilita, no obstante, con el paso de los siglos, sin perderse jamás, porque en el *Liber Floridus* de Lambert de Saint-Omer, de principios del siglo XII, se ve a un Minotauro en el centro de un laberinto circular, que conserva su cuerpo de toro del que sale, como en los centauros, el pecho con las extremidades superiores de un hombre.

Que los toros fueron considerados símbolos de fertilidad y poder es algo innegable; ya en la época predinástica de Egipto se encuentran amuletos en los entierros consistentes en la imagen de dos toros contrapuestos, y el objeto se vuelve muy común durante los reinados tardíos. Apis, como manifestación del dios Ptah y signo de procreación y vida, es una imagen frecuente en Menfis y en otros lugares, a menudo

lleva en su frente el disco solar y la cobra sagrada, con lo que se hacen evidentes sus asociaciones significativas. También es muy interesante la posterior identificación de Serapis (User-Hapi, es decir, la fusión tolemaica de Osiris y Apis en un ser parecido al dios Hades de los griegos) con el *agathós daímon* de Alejandría, una serpiente sagrada que habría muerto como consecuencia de los trabajos de fundación de la ciudad. Ya es suficientemente importante este testimonio del Pseudo Calístenes, que se puede interpretar en clave cosmológica diciendo que la muerte del dragón es la condición de la fundación del mundo, y, claro es, que la ciudad equivale ni más ni menos que al cosmos en cuestión. Pero, además, es que la veneración al *agathós daímon* fue aprovechada políticamente para integrar otros tipos de manifestaciones ideológicas, como el culto al emperador romano, por donde, al final del tortuoso recorrido, nos encontramos con la inevitable confluencia de los toros y las serpientes junto a la cúspide de la autoridad.

El asunto ahora no es si en ese toro egipcio se inspiraron los cretenses, sino qué fue lo que les hizo poner el toro en un laberinto que según parece habían imitado del edificio fayumita, o, dicho con otras palabras, ¿formaba parte ya de las creencias del Imperio Medio la noción de un monstruo que habitaba los pasadizos fúnebres, los senderos de la Duat?, y si era así, ¿qué clase de monstruo?; por tanto, ¿copiaron también los pueblos del Egeo en sus mitos esa característica de la religiosidad del país del Nilo?

El monstruo del infierno del antiguo Egipto es la serpiente Apofis, un ser que a mi juicio tiene antecedentes en la babilonia Tiamat. Ciertamente, muchos pueden pensar que el dragón egipcio por antonomasia es el híbrido animal que monta guardia al lado de Anubis en la ceremonia de la psicostasia —o peso del corazón, con el que se decidirá el destino final del espectro del difunto— dispuesto a lanzarse fieramente sobre quien no haya logrado «justificar» su comportamiento terrenal. Los textos denominan «la devoradora» a esa terrible criatura que posee cuerpo de león y de hipopótamo y fauces de cocodrilo, pero es evidente que la relación entre su papel de verdugo y el proceso que se celebra ante los dioses —cuyos referentes son las leyes y los criterios morales que rigen la vida social—, le aleja parcialmente de la idiosincrasia del monstruo del laberinto, que radica en el desorden impuesto por su naturaleza. A pesar de ello, el enfrentamiento verbal que complementa la pesada del corazón recuerda las salmodias de conjuros y fórmulas mágicas útiles para la pugna con los auténticos dragones.

En el capítulo CXXV del *Libro de los Muertos* se invocan y describen multitud de espíritus ante los cuales el difunto declara su inocencia;

con ese documento quizá podamos esbozar un retrato de los demonios que amenazan la bienaventuranza del muerto, entidades que tendrían los siguientes rasgos: 1. Marchan a grandes zancadas. 2. Tienen los brazos rodeados de un fuego que arde. 3. Sus miembros se pudren y apestan. 4. Se manifiestan en el Cielo bajo la doble forma de león. 5. Sus dos ojos hieren como puñales. 6. Llevan una máscara deslumbrante. 7. Andan lentamente y hacia atrás. 8. Aplastan y trituran los huesos. 9. Hacen surgir y crecer las llamas. 10. Sus dientes brillan como el Sol. 11. Surgen junto al cadalso y, voraces, se precipitan sobre la sangre de las víctimas. 12. Se nutren de entrañas de pecadores. 13. Tienen una voz penetrante. 14. Tienen el rostro en la parte posterior de la cabeza. 15. Su morada está oculta. 16. Tienen una pierna envuelta en fuego. 17. Sus caras son múltiples. 18. Están llenos de astucia. 19. Están adornados con cuernos. 20. Salen del Mundo Inferior llevando ante ellos su brazo cortado. Por supuesto, este inquietante catálogo de cualidades de quienes constituyen un grave peligro para las almas, sólo de manera indirecta se vincula a la bestia devoradora *amemet* que acecha junto a la balanza, que debe ser más afín a los espíritus con cabeza de cocodrilo que menciona el mismo texto en los capítulos XXXI y XXXII, por ejemplo. Lo que sí resulta interesante es la comparación con los demonios que habitan el Xibalbá maya, y que están minuciosamente identificados en el *Popol Vuh* como enemigos de los hombres y causantes de las desgracias y enfermedades que les sobrevienen[57].

En todo caso, según decimos, el concepto que subyace a la figura del monstruo en el laberinto es el de la negación de las virtudes que encarna el héroe solar, quien atraviesa la maraña de galerías —es decir, muere y desciende a los infiernos— para renacer al nuevo estado de dador de la vida y responsable de la armonía cósmica. El endriago obstaculiza el paso a los viajeros, o sea, a los espectros, no para castigar las faltas cometidas en el lapso de su existencia terrenal, sino para impedir el hecho mismo de la resurrección, que es la prueba máxima del orden universal, y para evitar el tiempo que el sol define —pues los muertos se identifican con el sol—, y por ende la creación. Por eso el verdadero Minotauro egipcio es Apofis, la gran serpiente que intenta detener la barca de Ra cuando el disco de luz penetra en los abismos de la noche y el inframundo. En el crepúsculo, la nave Mesenktet espera en occidente al real peregrino y se hunde con él por la falla de Abydos en las regiones subterráneas del más allá. Esta vez no se trata de navegar a vela; ningún viento entra en las doce cavernas de portadas amenazadoras que es necesario atravesar en el dominio de los muertos. Los auxiliares de Ra ponen pie en tierra y desde la orilla atan con un cabo la embarcación divi-

na. Los genios temibles que guardan los accesos brindan buena acogida al sol, pero hay enemigos implacables, el más poderoso de los cuales es Apofis, que adormece a la tripulación y cuyos ataques y tarascadas tiene a raya la lanza del dios Seth. Entretanto, el cortejo luminoso avanza en las tinieblas llevando consigo la cohorte de almas ávidas de luz. Queda por recorrer un último desfiladero, representado a su vez como el interior de una serpiente monstruosa, pero al extremo se encuentran el éter y la promesa de un nuevo amanecer[58].

Que Apofis tiene la forma realista de una gran serpiente es innegable porque aparece representada —deberíamos decir representado, ya que es un ser masculino— numerosas veces en papiros y pinturas murales. Una de esas imágenes, doblemente interesante, es la de las paredes de la tumba de Anhur-Khan en Deir-el-Medineh; allí un esbelto árbol se yergue entre el anillo central del ofidio, mientras el gato, enviado por Ra, da muerte al monstruo. Uno piensa inmediatamente en los abundantes árboles sagrados que hacen pareja con aterradores ofidios en las mitologías: en el Edén bíblico, en el lugar donde estaba depositado el Vellocino de Oro, o en las alegorías cosmológicas de los mayas, en Palenque, por ejemplo, donde los árboles son cruzados frecuentemente por sinuosas culebras[59].

Por otro lado, y como era de esperar, el Libro de los Muertos contiene igualmente las fórmulas apropiadas para que el difunto, por ejemplo, «pase a espaldas del abominable Apofis» (cap. VII) o «rechace al demonio Apofis» (cap. XXXIX), identificándose en cada momento con Ra y Seth. Tanta importancia tiene ese pasaje del itinerario de ultratumba que existe un texto preciso denominado «Libro de la victoria sobre Apofis», en el que se destaca convenientemente la trascendencia del enfrentamiento de contrarios, pugna que para mí es lo que hace posible la actualización permanente del acto de la creación, o sea la perpetuación de la vida. Equivalente a la lucha de Horus y Seth, las lóbregas batallas diarias de Ra y Apofis son asimismo el paradigma de la oposición entre el orden y el caos. No cabe duda que en el laberinto de Hawara, cuyas doce unidades espaciales recuerdan los doce ámbitos —territoriales y temporales— del inframundo que recorre la barca del sol, se escondía, al menos doctrinariamente, un Apofis que debía ser feroz adversario de Amenemhat III.

El monstruo del laberinto maya es también un ser de las aguas y del caos primordial. El Itzam mencionado en el mito de Oxkintok parece ser Itzam-cab-aín, protagonista de un pasaje del libro de *Chilam Balam de Chumayel* del que hablaremos en seguida. El *Diccionario Maya Cordemex* contiene la siguiente entrada: «Itsam. Lagartos como iguanas de tierra y agua (*Vocabulario de Viena*). Nombre esencial de Itsamná: es

muy posible que *itsam*, en la definición del vocabulario de la Biblioteca Nacional de Viena, sea la deidad misma Itsamná, representada como un monstruo anfibio, una especie de cocodrilo, y no el nombre de animales reales a manera de iguanas de tierra y agua; en ninguna otra fuente literaria, ni en las tradiciones populares, ni en el lenguaje formal hablado, se halla la denominación *itsam* para alguna especie de reptil; que *itsam*, como deidad, estuvo relacionado con el cocodrilo, en su advocación de dios terrestre, se ve claramente en el nombre Itsam-kab-aín: el «Itsam-tierra-cocodrilo», la contraparte de Itzamná (Itsamná o *Itzamnaaj* en la grafía reciente de algunos investigadores): dios creador y celeste; el cocodrilo y la ceiba fueron una y la misma cosa; el árbol es la vía para llegar al cielo y la madre del género humano; en los códices mesoamericanos, mayas, nahuas, mixtecas, la ceiba se representa con las raíces en forma de cocodrilo, y en la Estela 25 de Izapa, Chiapas, la representación es natural, es decir, no está estilizada; el cocodrilo representa a la tierra sumergida en agua, la tierra anfibia; hay evidentemente estrecha relación entre los conceptos *itsam-kab-aín*, de la ceiba-cocodrilo y del *itsam* del vocabulario de Viena, pero desde luego *itsam* no es el nombre de ningún reptil anfibio real...; *itsam* parece estar compuesto de los elementos siguientes *its* + *a'* + *am*; *its* es un morfema cuyo significado está relacionado con las ideas de sabiduría, magia, poder oculto; *a'* vale por agua y *-am* es el actor, de modo que *itsam* significa el mago del agua, el que tiene y ejercita poderes ocultos en el agua»[60]. Desde luego, hay que tener en cuenta que para algunos investigadores, como el francés Claude Baudez, es el dios creador Itzamná el que se desdobla en dos advocaciones contrapuestas, el pájaro Itzam Ye que simboliza el cielo, y el caimán Itzam Cab Aín, que simboliza la tierra; de esta manera la divinidad expresa nuevamente la unión de los contrarios y el concepto mismo de creación del mundo. Volveré a tratar más adelante estos asuntos fundamentales.

El manuscrito maya de la época colonial llamado *Chilam Balam de Chumayel* dice lo siguiente: «A esa hora, Uuc-cheknal vino de la séptima capa del cielo. Cuando bajó, pisó las espaldas de Itzam-cab-aín, el así llamado. Bajó mientras se limpiaban la tierra y el cielo. Y caminaban por la cuarta candela, por la cuarta capa de las estrellas. No se había alumbrado la tierra. No había sol, no había noche, no había luna. Se despertaron cuando estaba despertando la tierra. Y entonces despertó la tierra, en este momento despertó la tierra. Infinitos escalones de tiempo y siete lunas más se contaron desde que despertó la tierra, y entonces amaneció para ellos». La interpretación más segura de este fragmento es que el cielo Uuc-cheknal («Siete Fecundador») se unió carnalmente con

la tierra Itzam-cab-aín para dar origen al mundo, al sol y a la luna. Itzam-tierra-cocodrilo parece, por tanto, una traducción muy probable, a pesar de que algunos autores, basados igualmente en testimonios españoles de la colonia, transcriban *itsam* como ballena, lo que, no obstante, tampoco alejaría el significado del núcleo de símbolos que deseamos poner en evidencia. El norteamericano Ralph Roys traduce Ah Uuc Cheknal como «el que fertiliza el maíz siete veces», opinión semejante a la de Alfredo Barrera Vásquez, en clara referencia a la lluvia enviada desde el cielo, que era, entre los mayas antiguos, uno de los rostros del cielo mismo. Itzam-cab-aín sería «la ballena con pies de cocodrilo», y a Roys le recuerda la figura del monstruo que aparece en las páginas 4 y 5 del Códice de Dresde, un documento maya prehispánico de gran importancia iconográfica, con la cabeza del dios antropomorfo Itzamná entre sus fauces. Además, los pueblos del centro de México pensaban que los dioses crearon «en las aguas un gran pez, llamado *cipactli*, que es como un cocodrilo, y de ese pez hicieron la tierra». Ese monstruo Cipactli de los antiguos mexicanos está representado a su vez en la página 27 del Códice Borgia[61].

En otro texto indígena de la misma clase, el *Chilam Balam de Tizimín*, hay una variante que otorga al Itzam Cab un carácter más activo, como elemento primordial del acto de la creación:

> Entonces nació Itzam Cab Aín
> atravesando la pirámide del sol,
> y el mundo.
> Entonces el cielo fue dividido;
> entonces se elevó la tierra
> y entonces dio comienzo
> el Libro de los 13 Dioses.
> Entonces ocurrió la gran inundación de la tierra.
> Entonces se alzó el gran Itzam Cab Aín.
> El completamiento de la palabra,
> el doblez del katún:
> La inundación será el completamiento
> de la palabra del katún.
> Pero no estuvieron de acuerdo los 9 Dioses.
> Y por eso será cortada la garganta
> de Itzam Cab Aín,
> que lleva el país sobre su espalda[62].

Aunque se ha sugerido que el gran reptil puede ser la Vía Láctea, y precisamente porque el firmamento de la noche estrellada es un reflejo

del mundo existente por debajo del suelo que los hombres pisan (la relación entre cielo dividido y tierra elevada es terminante en el texto indígena que acabo de citar), es decir, un reflejo del inframundo o Xibalbá, no cabe duda de que estamos ante una imagen telúrica, el *itzam* es la tierra misma —surgida o nacida del caos— con la que uno puede y debe encontrarse después de muerto, o por cuyos intestinos uno debe transitar (como lo hiciera Jonás), lo que viene a ser lo mismo, al penetrar por los recovecos del laberinto. Y, como es habitual en este recorrido por los símbolos del más allá o del interior de la tierra, el monstruo tiene una vinculación estrecha e ineludible con las aguas originales, con el océano primitivo, en donde flota o del que emerge, y la capacidad paralela y lógica de enviar diluvios o inundaciones. Pero en el mito maya de Maxcanú, el dragón es además el guardián de un tesoro compuesto de riquezas (oro), sabiduría (libros) y poder (sillones), rasgo que comparte con la propia tradición griega, según se puede apreciar en los relatos de las manzanas de oro del jardín de las Hespérides, vigiladas por el dragón Ladon, del Vellocino de Oro, etc., y también con los chinos taoístas y otros muchos pueblos. De hecho, las representaciones tradicionales del dragón chino incluyen una perla sagrada que el animal lleva en su boca, en el mentón o entre sus garras, perla que simboliza la creación y que encierra la sabiduría y el conocimiento; el dragón la guarda en un palacio situado en el fondo del mar, y resulta una especie de árbitro de la energía cósmica y el movimiento. Así, el monstruo, al interponerse entre el deseo de felicidad, conocimiento, bienestar, luz, y la realización de tan venturoso sueño, se identifica con la máxima prueba del camino oscuro que lleva a la gran iniciación en el misterio de la vida y la muerte. La resurrección, o la continuación de la vida después de la muerte, por supuesto, es el tesoro por antonomasia, su secreto está bajo la superficie de la tierra, en el centro del laberinto, y el dragón es el obstáculo que es preciso salvar. En pocas palabras: «La misión esencial del dragón, guardián del tesoro, consiste en matar a todos cuantos lo codician sin ser poseedores de un corazón puro. Sólo el héroe, el elegido por los dioses por su sinceridad y por la pureza de su corazón, logrará vencer al dragón valiéndose de ardides y de la ayuda de una mujer, lo que le permitirá apoderarse del tesoro, que simboliza el acceso a la inmortalidad (del alma) y al conocimiento supremo»[63].

Que el dragón sea fundamentalmente una enorme serpiente, como señala el término *drakon* en su contexto helénico, tiene mucho que ver con la facultad que el reptil posee de poder abandonar su vieja piel y generar periódicamente otra nueva; a los mayas debió fascinarles tal característica, dada la afición que sentían por los fenómenos cíclicos

de la naturaleza que eran susceptibles de ser usados como referencias cronológicas, especialmente cuando en su medio, rico en ofidios de muy diversa catadura, contaban con la víbora de cascabel (*Crotalus durissus*), que añade en cada ocasión regeneradora, anualmente, un crótalo a su cola. ¿Qué mejor símbolo del renacer de la vida, de la esperanza de inmortalidad? Quetzalcóatl-Kukulcán, por ejemplo, el inventor del calendario según algunas fuentes, y la mejor tesis iconográfica sobre la unidad y restauración del universo, fue representado como serpiente de cascabel.

Es posible que esa fuerza o energía interior que permite a las serpientes cambiar su apariencia, desechando lo caduco de su ser para prolongar una existencia renovada, fuera lo que los mayas yucatecos denominaban *canhel*, término que tal vez se pueda aplicar también al cetro del dios Kawil con pierna serpentina que sostienen los gobernantes en la mano, y cuyo valor simbólico sería entonces más profundo. En el *Chilam Balam de Chumayel* se ha traducido en ocasiones *canhel* como Serpiente de Vida, y se dice en un pasaje que cuando esa Serpiente de Vida fue robada, en el turbulento episodio de la batalla entre dioses terrenales y celestiales, se desplomó el firmamento y se hundió la tierra, lo que efectivamente subraya el sentido de «continuidad renovada» del concepto, y el principio de la necesaria transformación periódica de todo lo creado, la exigencia de evolución, para su propia conservación esencial[64]. Se puede pensar que, de la misma manera que en el Extremo Oriente la potencia del Cielo, de la que es signo el dragón, correspondía a los emperadores, así entre los mayas solamente los reyes, o aquellos que les eran próximos, estaban capacitados para hacer frente al monstruo del laberinto y lograr de ese modo, para su linaje y quizá para el pueblo todo, la promesa divina de la vida de ultratumba. La Serpiente de Vida sería el sol que sale del inframundo, el ejemplo absoluto de la resurrección, la metáfora de la eterna juventud, de la renovación de la vida.

El rey introduciéndose en el laberinto, y luchando con el dragón que mora en su interior, constituye además el paradigma de la iniciación: el monstruo, que viene a ser el tortuoso antro que lo contiene, traga al gobernante, como la tierra traga al sol en cada crepúsculo, y lo hace morir, y cambiar para poder renacer y seguir existiendo. Pues el tiempo no se puede detener, y el tiempo deteriora cualquier cosa dotada de existencia, en el tiempo todo envejece y pierde vigor y lozanía. Seguramente, esas ideas deben estar entre las razones de que muchos templos de la península de Yucatán tengan fachadas que representan mascarones draconianos, monstruos de la tierra, en los cuales las puertas de entrada

son las colosales fauces abiertas de la cosmológica criatura. La persona que penetraba en esa clase de santuarios era engullida por la dimensión situada más allá de la realidad perceptible, como Jonás por la ballena, y viajaba al más allá, y, si ése era el propósito, regresaba transformada, iniciada, con las condiciones requeridas para abordar una nueva etapa de la vida. En efecto, en la tradición cultural maya —como en algunas expresiones de la iconología cristiana de raigambre medieval— la identificación de la boca del gran monstruo del laberinto, del dragón, con la entrada al inframundo, parece evidente.

Como decimos, numerosas construcciones de culto yucatecas, sobre todo en la región llamada Chenes, lucen una intrincada portada zoomorfa en la cual coincide el acceso al santuario con las fauces del formidable animal; aquí, como en la India y en otros países, la boca abierta del dragón se asemeja a una cueva excavada en la montaña, justamente lo que muchos de esos edificios piramidales americanos pretenden representar. Cuando, en el *Popol Vuh*, los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué inician su descenso a Xibalbá, atraviesan insondables desfiladeros y quebradas que son —incluso desde la obvia sinonimia— la tráquea, la garganta, del monstruo de la tierra, por el que se internan para alcanzar el inframundo localizado más allá. El dragón en el laberinto cumple también el papel, por tanto, de puerta, de antesala del infierno. En el mito de Oxkintok, el animal abre sus fauces delante de Cham Tzim como invitándole a caer en ellas, y el humilde héroe arroja ahí las plantas medicinales que simbolizan el triunfo contra la enfermedad y la muerte. El poder mágico, curativo, de las flores, el dominio de la naturaleza que entraña su conocimiento y su uso, permiten invertir el significado de muerte del Itzam por otro de renacimiento y de vida. A la vez, desde luego, esa acción de tirar las plantas recuerda la del agricultor que siembra los campos, conducta correlativa y epítome de cualquier movimiento de los hombres dirigido a la propagación de lo existente.

Hunahpú e Ixbalanqué bajaron a Xibalbá para ser devorados y vencer simultáneamente al dragón, acto que era condición del nuevo mundo que ellos debían inaugurar, la cuarta etapa creadora de la historia mitológica maya, y con esa proeza sentar las bases de todo renacimiento de la naturaleza y de los seres vivos. Los alquimistas aseguraban por su parte que al dragón sólo pueden darle muerte dos hermanos que tengan sexos opuestos, el Sol y la Luna, y así lo muestra un interesante grabado de la *Atalanta Fugiens*, de Michael Maierus, de 1617[65]. La derrota de Apofis, del Itzam, del Minotauro y de los señores de Xibalbá, es pues el colofón del recorrido por el laberinto, y deja expedito o coincide con

el acceso al centro, desde donde se puede asir el infierno o ascender directamente al cielo.

Pero la iniciación es salir de un estado para alcanzar otro diferente, y ese cambio rara vez se logra sin una oblación que sirva de emblema al proceso evolutivo de destrucción y recreación; la muerte del dragón es ineludible, y su decapitación, o mejor su desmembramiento, es la mejor de las circunstancias para el advenimiento del nuevo ser renacido, al igual que las víctimas del banquete orgiástico del culto de Dioniso eran despedazadas para que el dios viviera nuevamente. Algo parecido sucedió, por cierto, con la diosa mexicana de la luna, Coyolxauhqui, en el feroz combate mantenido con su recién parido hermano, el Sol, y cuyo resultado dio comienzo al último de los mundos creados, que los aztecas, contrariamente a los mayas, pensaban que era el quinto. Ese sol azteca, que porta el difícil y poético nombre de Huitzilopochtli, que significa Colibrí de la Izquierda o Colibrí del Sur, destroza también a su dragón, Coyolxauhqui, ser de la noche y del interior de la tierra, para poder existir y asomar y moverse diariamente en el firmamento, y para poder revivir con cada amanecer. Desde ese punto de vista, sería posible conjeturar que los restos humanos de la tumba encontrada en el Satunsat durante las excavaciones de la Misión Arqueológica de España en México, vestigio de un cuerpo descuartizado o de un esqueleto manipulado, fueron producto de un solemne sacrificio, y que la víctima representaba el muy honroso papel de dragón del laberinto, con el que el rey-sol se encaraba, y al que vencía y daba muerte, periódicamente, tal vez durante los equinoccios[66]. Llevando el argumento todavía más lejos, diríamos que un rey maya de Oxkintok no era verdaderamente *k'ul ahau*, no se podía identificar con el sol, con ese sol que muere y resucita cada día, si antes no libraba su particular batalla con el monstruo del laberinto. Tampoco Cadmo fue rey de Tebas hasta que no mató al dragón, ni Teseo, como se dijo antes, fue rey de Atenas antes de vencer al Minotauro. Por eso creo que el Satunsat es la expresión del poder real, como es su símbolo el dragón de la llamada «barra ceremonial» o del llamado «cetro-maniquí», objetos ambos que portan los gobernantes en los relieves conmemorativos que salpican las ciudades del Mayab.

El dragón maya es, como muchos de sus congéneres de todos los tiempos y de todas las culturas, una criatura que no tiene especie, indiferenciada porque reúne en sí rasgos y atributos de varios animales, de la serpiente, de la iguana, del venado, del cocodrilo. Si hacemos una rápida incursión en la iconografía precolombina, lo vemos en primer lugar en los libros de corteza que habitualmente se denominan códices: En las páginas 4 y 5 del Códice de Dresde y en la página 74 de ese

mismo *analté* (aquí como dragón celestial del que sale un formidable diluvio). Desde luego, se pueden considerar también figuras draconianas las numerosas serpientes gigantescas de los códices, aunque su significado parece limitado al conjunto de ideas relacionadas con la lluvia: serpientes de nubes, serpientes acuáticas entre cuyos anillos sobresale —o sobre las que parece cabalgar— el dios Chaak, señor del azul precioso de las aguas y de las turquesas, el que envía los chubascos, gobierna las tempestades y ordena las abrasadoras sequías. Es también la serpiente que remata la pierna del dios Kawil y que rodea poderosamente a la joven mujer en las vasijas pintadas que ha fotografiado y publicado Justin Kerr, episodio sobre el que volveremos más adelante.

Podemos decir, pues, que entre los mayas, al igual que entre los chinos, el agua está representada por los dragones. Según estamos viendo, solamente en el llamado Códice Tro-Cortesiano, uno de los escasos libros indígenas que escapó al celo destructor de los misioneros, hay decenas de figuras draconianas normalmente asociadas a Chaak. En la Mesoamérica precolombina las nubes de lluvia eran imaginadas bajo la forma de serpientes —hasta hay caudillos más o menos míticos con ese nombre, como Mixcóatl—, y no cabe duda que en las zonas más húmedas del Mayab, como el actual Tabasco, sucedía lo mismo que en la antigua Camboya, el país de los embalses y los canales, donde los dragones fueron un motivo artístico omnipresente. Basta recordar, a modo de ejemplo, el gran dragón esculpido en relieve en uno de los más célebres monumentos, el Monumento 19 de La Venta, de la vieja civilización olmeca, antecesora de la que surgiría en las selvas de la península de Yucatán pocos siglos después. También en la costa del Pacífico, en Chiapas, se ven varios dragones en sitios como Izapa, donde la Estela 3 presenta la posible escena de la muerte del dragón a manos de un héroe que no es otro que el dios Chaak-Kawil.

Pero es en la iconografía del período Clásico (*ca.* 250-900 d.C.) donde se puede encontrar la más amplia y variada tipología de los dragones mayas, sobre todo en las escenas pintadas sobre las paredes de las cerámicas polícromas, pero igualmente en los mosaicos de piedra de las fachadas de los edificios de las regiones septentrionales, y en los frescos murales, y en las efigies modeladas en estuco que ornamentan las construcciones sureñas, como ocurre sobre todo en Palenque. Un ejemplo excepcional es el Altar 41 de Copán, pues aquí se trata de una robusta tarasca con largas patas encogidas, quizá preparándose a saltar; también el Altar O de Copán y el relieve de la Casa E del Palacio de Palenque, o esos extraordinarios ofidios rampantes y ondulados de los dinteles 15 y 25 de Yaxchilán o del Dintel 3 del Templo IV de Tikal. Finalmente, hay además dragones

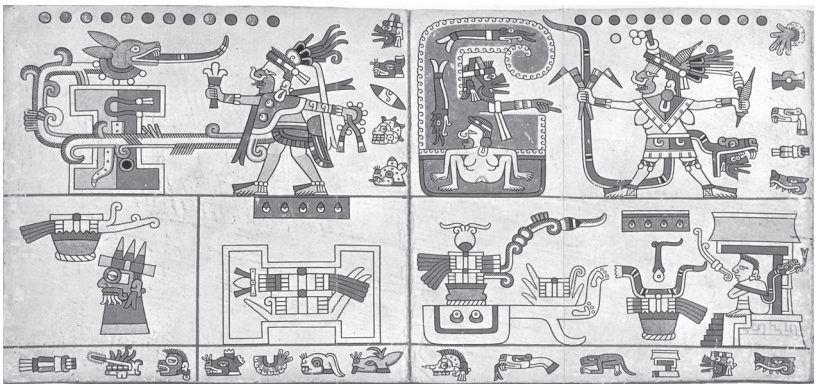
más o menos destacados en los finos relieves de estelas, lápidas y otras piezas de piedra dispersas por la trama de cualquier urbe principal de los bosques de Campeche, Chiapas, Quintana Roo, el Petén de Guatemala y el noreste de Honduras. Son dragones largos y estilizados, que abren fieramente sus enormes fauces con gesto amenazador —aunque no alcanzan la violenta expresividad de sus hermanos chinos—, que planean sobre las escenas y acontecimientos representados, o que coronan el majestuoso tocado de algún rey, dragones barbados, dragones bicéfalos, dragones voladores, a veces solamente sus cabezas, y en contadas ocasiones con patas o cuernos. Se parecen mucho a los innumerables dragones asiáticos, con ese sorprendente movimiento de los dibujos sobre papel, de las estampaciones, de las sedas, ágiles, retorcidos, prestos a atacar, nerviosos, símbolo elocuente de la vitalidad, enroscados alrededor de la columna de un templo, asomados a las cornisas. Uno de los dragones mayas tiene nombre y fama, es Kukulcán, el equivalente del Quetzalcóatl mexicano, la serpiente con plumas, el ofidio del cielo que proclama la unión de los contrarios y, por ende, el acto de la creación, pájaro y reptil, criatura que se encadena a la tierra y puede elevarse al mismo tiempo hacia todas las regiones de la atmósfera, habitante del mundo superior y del mundo inferior, el planeta Venus en su ciclo de apariciones y desapariciones. Como ya he dicho, Kukulcán es quizá el mismo Gucumatz que en las primeras páginas del *Popol Vuh* se afirma que reposa en las aguas primordiales anteriores a la creación del mundo. También los maya-quichés del altiplano de Guatemala, por tanto, imaginaban a un dragón (culebra cubierta de plumas) en el principio de los tiempos, al que llamaban Corazón del Lago y Corazón del Mar, dueño y señor de ese abismo acuático que, junto con el cielo infinito, era lo único existente[67].

Dado que los mayas creían que el mar era la parte visible de las aguas inferiores sobre las que flotaba la tierra, aquellas mismas que constituyeron el piélago originario, no es extraño que sitúen al dragón que las habitaba en los caminos del laberinto, pues la masa de agua y el laberinto son lugares o etapas del tránsito hacia el inframundo, el país de las tinieblas y de los muertos. En tal sentido, el itzam del Satunsat de Oxkintok puede ser el mismísimo dragón Gucumatz, en el que se encuentra latente el posterior Itzam-cab-aín, la tierra. Y dado que la serpiente con plumas es un dios del cielo, un símbolo frecuentemente sideral en el arte, aunque proclame la unión de los contrarios, del cielo y la tierra, debemos concluir que la figura del universo maya era imaginada como una especie de *uroboros*, como decían los alquimistas, la serpiente que se muerde la cola, que se autodevora, es decir, que realiza el acto sexual consigo misma: el cielo y la tierra, cuya unión —esa unión

de los contrarios— provoca la creación del universo, un único ser cuya «unicidad» es la que se representa por medio del dragón. Teniendo en cuenta tal carácter unitario del universo es posible entender que los pueblos prehispánicos vieran el firmamento nocturno como un reflejo del inframundo, o sea, que las alturas fueran un inmenso espejo para el cosmos todo. Pero, volviendo al mar, no olvidemos que también el Minotauro es una criatura de las aguas oceánicas, Poseidón hizo salir del mar a su padre o, según otras versiones, era éste un toro que estaba destinado al sacrificio en honor del dios. Muchos autores identifican al Minotauro con Minos, y atribuyen al rey de Cnosos un destino *post mortem* de soberano del reino infernal y juez de las vidas de los difuntos que ante él llegaban, lo que establece un consistente parangón entre Minos y Osiris, quien también se relaciona con el mar y con el río Nilo en diferentes momentos de su agitada vida y de su pasión y muerte. Quién sabe si otro paralelo plausible puede ser el dios maya Kawil, reptil formidable por su pierna draconiana y señor del cielo nocturno al igual que señor del inframundo por situarse allí muchas de las escenas en que participa.

El dragón maya que protagoniza el suceso mitológico semejante a la batalla de Marduk y Tiamat, es el que está pintado en la vasija de la colección Dumbarton Oaks, de Washington, que es el motivo principal de este libro. Nadando en las aguas cósmicas (las que quizá los mayas llamaron *tan kukulhá*, frase que algún diccionario colonial traduce por infierno), con barbas, rasgos de pez y cejas flamígeras, enormes fauces y nariz protuberante, contorsionado con el cuerpo doblado como si hubiera sido sorprendido por la súbita agresión de dos dioses, tal vez advocaciones de la tempestad y del sol en su viaje por los infiernos, el primero de los cuales ya le ha atravesado con su lanza de punta de sílex haciendo brotar la sangre. Uno se siente tentado a interpretar la escena de la misma manera que lo hubiera hecho un escriba egipcio disertando sobre la terrible amenaza de Apofis para el cotidiano viaje de la barca de Ra. Sin embargo, las barbas que luce este monstruo le otorgan un temple viril y dominador, que parece reñido con el fuerte y terrible feminismo que en Mesoamérica caracterizaba a la tierra comedora de cadáveres, vinculada a los mares y depósitos de agua, y sugiere tal vez que las aguas del caos primitivo eran realmente «celestiales», según se podría deducir de una lectura literal de los pasajes iniciales del *Popol Vuh*, pues cielo y tierra aún no se habían separado. Por eso hay que insistir en las importantes diferencias semiológicas entre los variados dragones de la iconografía maya; quizás me atrevería a proponer que mientras que el dragón barbado es eminentemente cosmogónico y hace referencia a si-

tuaciones anteriores al origen de los tiempos, la serpiente de los cetros que sujetan los gobernantes es un símbolo del rayo, y del poder celestial de su genealogía, de los antepasados, que tiene que ver con la ascendencia solar de cada ahau. Sin embargo, el ofidio que cruza los estilizados árboles de los relieves de ciertos templos de Palenque probablemente está relacionado con las ideas sobre la Vía Láctea: el árbol —que en la lápida que tapaba el sarcófago del rey Janab Pacal sale de la figura del difunto— indica el camino de unión entre la tierra y el cielo, el *axis mundi* por el que el ilustre muerto debe transitar, y la serpiente, la Vía Láctea que atravesará en su marcha por el país subterráneo inferior hasta el corazón del Cielo. El dios Kawil del cetro-maniquí, insignia principal de la realeza, es igualmente un eje universal, un árbol que es también símbolo genealógico, porque el hacha o la antorcha hundidas en su frente hacen referencia al fuego del cielo, al rayo, y la serpiente en que remata una de sus piernas es también el rayo y algo equivalente al cocodrilo de la tierra que constituye las raíces de la ceiba sagrada. Ese cetro en manos del rey quiere decir, entonces, que el gobernante posee la fuerza de las tormentas tropicales, el poder del rayo destructor y a la vez regenerador, y que es la vía de la relación —por tanto, del equilibrio y la armonía— entre las distintas partes del cosmos, debido a que desciende de los dioses astrales fundadores del mundo y de la sociedad.



Serpientes y dragones en un códice mexicano.

Por otro lado, puesto que el monstruo del laberinto es una metáfora del mismo infierno y sus poderes, de Xibalbá, de la Duat, del lugar

detrás de la superficie de la tierra donde moran los muertos, las divinidades que rigen ese lugar se identifican con los dragones que son emanaciones suyas. Tal cosa se puede ver claramente en la escena del llamado plato cosmológico en el que el dragón surge de la cabeza del dios Chaak. No me cabe ninguna duda de que Apofis es una suerte de *alter ego* de Osiris —ambos contrincantes eternos de Seth—, y que los dioses mayas N y L pueden tener ocasionalmente el semblante de los mascarones de la tierra de los relieves clásicos, y que el dios K o Kawil es en sí mismo una especie de dragón, y lo mismo habría que decir de Chaak, que en su calidad de señor de las nubes preñadas de lluvia es simultáneamente un dios del interior de la tierra, ámbito donde esas nubes se forman. Y lo mismo, desde luego, y con más razón todavía, se puede decir de la enorme serpiente asociada al diablo en los relieves del Juicio Final de la catedral de Orvieto. Tal es el bonito juego de las equivalencias y las sustituciones al que, por cierto, eran muy aficionados los mayas, tanto en el terreno de la lingüística como en el de la iconografía: la parte vale por el todo, el contenido por el continente, y los elementos próximos son intercambiables.

El dragón ictiomorfo en el agua de la bella pintura sobre cerámica que protagoniza estas reflexiones es, insisto, uno más de los numerosos ejemplos de vinculación entre el líquido esencial y los monstruos del laberinto. Seguramente se podría generalizar ese lazo como uno de los rasgos básicos de la condición draconiana; cuando la conexión es entre dragón, caverna y río, entonces parece que el modelo que venimos persiguiendo se manifiesta de la mejor manera posible. Así sucede en muchas tradiciones culturales, por ejemplo con los padres de las *vouivres* francesas, las hermosas mujeres con cola de serpiente y alas de murciélago, que son auténticos dragones que viven en las cuevas que hay cerca de las corrientes de agua dedicados a ahogar a los hombres y comérselos. El mito de Oxkintok deja bien claro que al introducirse en el Satunsat el neófito deberá atravesar un río, accidente que nunca es un obstáculo sino la exigencia simbólica de la muerte y el renacimiento, por lo que también tiene que ver con el agua de los cielos. Dado que el laberinto de Oxkintok cuenta con una serie de tragaluces por los que penetran los rayos del sol en el equinoccio de primavera, es decir, en la época inmediatamente anterior al comienzo de la temporada de lluvias, el río del Satunsat es en ese preciso instante el agua del inframundo formada por las gotas de lluvia que han atravesado la superficie de la tierra: las aguas caídas del cielo y que entran en el cuerpo de la tierra harán florecer los campos, la naturaleza renacerá y el maíz brotará en las parcelas cultivadas. El agua subterránea del país de los muertos es,

por tanto, en cierta manera, el agua celestial que fecunda y da vida, el semen del cielo; a los mayas, atentos e inteligentes observadores de la naturaleza, no se les podía escapar que los torrentes de agua desatados por las tormentas tropicales se hundían en el suelo, formaban ríos subterráneos visibles en muchas grutas de Yucatán, elevaban el nivel de los cenotes. Ese elemento indeterminado, cuyas divisiones son imposibles de distinguir entre sí, fluido y transparente, es el ámbito primordial en el que los seres son creados, nacen, igual que los niños empapados del líquido amniótico salen del vientre de la madre. Lo hace constar el relato arquetípico del *Popol Vuh* en el episodio de la muerte de los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, cuando sus huesos pulverizados son arrojados al río de Xibalbá para que en él renazcan y puedan adoptar finalmente la fisonomía definitiva del sol y la luna. Por eso, los dragones en el agua están lo mismo en el cielo que en el infierno, son anteriores teóricamente a la creación de tales espacios cosmológicos, pero la dimensión primordial —que es, recordémoslo, acuática, que contiene las gotas de agua que luego serán el principal elemento de unión y contacto entre el cielo y la tierra, una vez creados y separados ambos— que implica la noción de caos se perpetuará en las lluvias, los ríos o los mares, el caos seguirá siempre ahí acechando (y sirviendo para dar la fertilidad y la vida), y en él los dragones a los que el héroe, el poder, la sociedad, deberán mantener a raya hasta el fin de los días. Un enemigo peligrosísimo y cruel es el dragón, y su victoria en la vieja y permanente pugna significaría el aniquilamiento de todo lo creado, pero no se puede vivir sin él, nos es tan necesario hoy como lo fue para los mayas y otros pueblos de la Antigüedad, pues ¿de qué orden disfrutaría y se podría enorgullecer la comunidad de los hombres si no existiera su amenazadora contrapartida?

Desde luego, parece ocioso resaltar que las pirámides egipcias, los hipogeos del Valle de los Reyes y el laberinto de Hawara, fueron construidos en las proximidades de lagos y corrientes de agua, y que a veces los templos funerarios llegaban justo a la orilla del Nilo. Pero no es necesario que estén físicamente ahí, basta con que las creencias y los mitos lo afirmen. Todos los relatos sobre el Satunsat que corren en boca de los mayas de los alrededores coinciden al aseverar que bajo el edificio hay una cueva, un camino subterráneo, y, puesto que en las cuevas yucatecas suele haber vías o remansos de agua, es evidente que el lugar cumple con los requisitos de puerta de entrada a Xibalbá. Las excavaciones no descubrieron ni cueva ni agua, pero eso es irrelevante, y lo más probable es que los arqueólogos no hayamos sabido buscar bien, aunque, claro está, el piso inferior semisubterráneo es equivalente a una gruta. Mucho más obvia es la puerta localizada en el gran pozo o cenote de Chichén

Itzá, qué duda cabe, pero en él no se aprecia el laberinto, que quizá los antiguos habitantes de la ciudad situaban por debajo de las turbias aguas. Sabemos que las gentes piadosas del período Postclásico (*ca.* 900-1250) de Chichén Itzá arrojaban al pozo personas vivas, sobre todo niños y muchachas vírgenes, para que viajaran a Xibalbá y transmitieran a los dioses del inframundo, y también probablemente a los del cielo, los debidos mensajes de los gobernantes solicitando su amparo y sus designios. Pero ignoramos con qué clase de monstruo debían encararse esas pobres víctimas antes de comparecer en la corte del reino inferior. Puesto que en algunas tradiciones culturales orientales el dragón representa el espíritu de los antepasados y simboliza con frecuencia a la realeza, como el propio Kawil, y ya que el agua es el elemento natural de la portentosa bestia, no sería de extrañar que los sacrificados del cenote de Chichén Itzá con quien verdaderamente tuvieran que entrevistarse fuese con los ilustres progenitores difuntos, como los que surgen de las fauces de la enorme serpiente-dragón en los relieves de varios dinteles de la ciudad de Yaxchilán, y como el ancestro-dios del Códice de Dresde que hemos mencionado anteriormente[68]. Esos monstruos del arte maya se confunden conceptualmente con sus ocupantes, muertos en el país de los muertos y deificados por la sociedad, es decir, lo que de Minos hay en el Minotauro, en definitiva. Por cierto, como ya he señalado, que el dragón en el centro del laberinto, según aparece por ejemplo en un grabado italiano reproducido por Francis Huxley[69], puede ser el mismo rey en el descenso a los infiernos, y entonces tal vez su lucha con el endriago no se refiere a otra cosa que a la pugna del hombre con su propio yo interior, su personalidad pasada, circunstancia que debe superar para alzarse con la nueva vida prometida tras la muerte ritual.

En resumidas cuentas, el laberinto es un dragón que engulle a sus presas para devolverlas transfiguradas. A la vez, el dragón se encuentra dentro del laberinto guardando un tesoro consistente en riquezas de diversa índole, sabiduría, poder, el amor de una doncella; pero que en realidad no es otro que el de la inmortalidad. Uno de los principales dragones de los mayas es el dios Chaak, conductor de las tempestades y de la lluvia, y su grotesco semblante es en ocasiones el ornamento de las fachadas de los templos por donde se entra al inframundo, por tanto a uno de los dos cielos opuestos, quizás a ambos, según y cómo sean el momento y la liturgia. Al identificarse los reyes con Chaak, al entrar en el laberinto durante el equinoccio —puesto que el Satunsat es un edificio hecho igualmente para el reconocimiento y la consagración de la primavera—, se convierten ellos mismos en dragones, como lo fueron los emperadores chinos, y de ese modo garantizan el control del caos,

y la vida y el renacer de la naturaleza a sus súbditos[70]. El rey, dueño del laberinto, es también el dios que muere y resucita, matando al dragón se mata a sí mismo, con lo que logra la culminación del autosacrificio, tan caro a los mayas, es el sol, la luna, Venus —los astros ejemplares, visibles y vivientes o invisibles y difuntos, que reaparecen cíclica y reiteradamente, siempre—, y por tanto el principio fundamental del orden y de la armonía en el cosmos, el señor del tiempo y del espacio.

Quetzalcóatl como dragón devorador de hombres.

Quetzalcóatl

Si hubo un dios adorado en toda Mesoamérica ése fue Quetzalcóatl. En algunos lugares le llamaron Nácxitl, en otros Ehécatl, ciertos escritores le conocen como Ce Ácatl, o bien Topiltzin, fue la estrella de la mañana (Tlahuizcalpantecuhtli) y la estrella de la tarde (Xólotl), era el planeta Venus, el dios de los vientos, involucrado en la creación del Quinto Sol, mundo en el cual vivieron los aztecas, y del maíz y de la misma humanidad toda, se vinculaba tanto con el Oriente, región de la luz, como con el Poniente, región de la oscuridad y del país de los muertos. Su principal símbolo, de los varios que lo identificaban, era el pájaro-serpiente o serpiente emplumada, era una divinidad que regía el tiempo, y patrocinaba la aritmética y las observaciones astronómicas, un numen agrario, un demiurgo, un héroe cultural.

Hay varios mitos de Quetzalcóatl, relatos que cuentan portentos, sucesos fabulosos que se le atribuyen o en los que participa de manera sobresaliente, como, por ejemplo, la historia de su descenso al inframundo; el conjunto de todos ellos es sin duda uno de los ciclos más importantes de la mitología mesoamericana, compartiendo ese rango con la creación del sol en Teotihuacán y el viaje de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué a Xibalbá. Yo voy a contar aquí el fragmento que me parece más revelador, aunque tenga un menor carácter cosmogónico; seguiré, con abreviaturas y muy ligeras variaciones, los *Anales de Cuauhtitlan*, y después haré algunos comentarios apoyándome en diferentes autores que han tratado esta interesantísima historia.

Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl nació de Mixcóatl (el cielo, la Vía Láctea, la Serpiente de Nubes) y de Chimalman (la Tierra). Fue criado y educado en la ciudad de Xochicalco y, tras varias peripecias guerreras, los toltecas le nombraron rey y sumo sacerdote de Tula (ciudad prehispánica postclásica cuyos vestigios se encuentran hoy en el estado mexicano de Hidalgo). Cuando vivía no se mostraba públicamente, estaba dentro de aposentos muy oscuros y bien custodiados, y en ellos había esteras de piedras preciosas, de plumas de *quetzalli* y de plata. Se dice que reiteradamente quisieron engañarle los demonios para que hiciera sacrificios humanos, pero él no condescendió porque amaba a sus vasallos y sólo sacrificaba aves, culebras y mariposas. Se cuenta que por eso enfadó a los demonios que se concertaron para escarnecerle y hacerle huir. Los que se nombraban Tezcatlipoca, Ihuimécatl y Toltécatl dijeron: «Es preciso que deje su pueblo, donde nosotros hemos de vivir». Y añadieron: «Hagamos pulque, se lo daremos a beber para hacerle perder el tino y que ya no haga penitencia». Luego habló Tezcatlipoca: «Yo digo que vayamos a darle su cuerpo». ¡Cómo decir lo que mutuamente se consultaron para hacerlo así! Primero fue Tezcatlipoca; cogió un doble espejo de un jeme y lo envolvió; y cuando llegó a donde estaba Quetzalcóatl dijo a sus pajes que lo custodiaban: «Id a decir al sacerdote, ha venido un mozo a mostrarte, señor, y a darte tu cuerpo». Entraron los pajes a avisar a Quetzalcóatl, quien les dijo: «¿Qué es eso, abuelo y paje, qué cosa es mi cuerpo? Mirad lo que trajo y entonces entrará». El demonio no quiso dejarlo ver y les dijo «id a decirle al sacerdote que yo en persona he de mostrárselo». Quetzalcóatl accedió finalmente: «Qué venga, abuelo». Fueron a llamar a Tezcatlipoca que entró, saludó y le dijo: «Hijo mío, sacerdote Ce Ácatl Quetzalcóatl, yo te saludo y vengo, señor, a hacerte ver tu cuerpo». Dijo Quetzalcóatl: «Sé bien venido, abuelo, ¿de dónde has venido? ¿Qué es eso de mi cuerpo?». Aquél respondió: «Hijo mío, sacerdote, yo soy tu vasallo, vengo

de la falda del Nonohualcatépetl; mira, señor, tu cuerpo». Luego le dió el espejo y le dijo: «Mírate y conócete, hijo mío, que has de aparecer en el espejo». En seguida se vió Quetzalcóatl, se asustó mucho y dijo: «Si me vieran mis vasallos quizá corrieran». Por las muchas verrugas de sus párpados, las cuencas hundidas de los ojos, y toda la cara muy hinchada, estaba deforme. Después que vió el espejo, dijo: «Nunca me verá mi vasallo porque aquí me estaré». Pero Tezcatlipoca se puso de acuerdo con Ihuimécatl para enviar al plumajero Coyotlináhual, que le convenciera y, adornándole suficientemente, saliera a dejarse ver por su pueblo.

Los demonios van a buscar alimentos y pulque y se los ofrecen a Quetzalcóatl. El rey se niega a tomar la bebida pues piensa que es embriagante o venenosa, y está ayunando. Pero le piden que lo pruebe, tan sólo mojando su dedo meñique. A Quetzalcóatl le gusta y pide unas raciones más. Finalmente, el rey y también los pajes acaban todos embriagados. A continuación el rey canta una triste melodía: «Mi casa de plumas de *quetzalli*, mi casa de plumas de *zaquan*, mi casa de corales, la dejaré. *An –ya*».

Estando ya alegre Quetzalcóatl dijo: «Id a traer a mi hermana mayor Quetzalpétatl, que ambos nos embriaguemos». Fueron los pajes a Nonohualcatépec, donde hacía penitencia la mujer, y le llevaron el mensaje de que era reclamada por Quetzalcóatl. Ella dijo: «Sea enhorabuena, vamos abuelo y paje». Y cuando vino a sentarse junto a Quetzalcóatl le dieron cuatro raciones de pulque y una quinta, su libación. Ihuimécatl y Toltécatl, los emborrachadores, cantaron entonces: «Oh, tú, Quetzalpétatl, hermana mía, ¿a dónde fuiste en día de labor? Embriaguémonos ¡*Ayn*! ¡*ya*! ¡*ynya*! ¡*ynye*! ¡*an*!». Después que se embriagaron ya no dijeron ¡pero si nosotros somos ermitaños!, ya no bajaron a la acequia, ya no fueron a ponerse espinas, ya nada hicieron al alba. Cuando amaneció se entristecieron y dijo Quetzalcóatl: «Desdichado de mí». Y cantó una canción lastimera de despedida que acababa así: «Poco ha que me llevaba mi madre *anya* Coacueye (la del faldellín de serpientes) *an*; no es cortesana de un dios *yyoa*. Lloro, *y ya yean*».

Entonces Quetzalcóatl dijo a sus servidores que se marchaba, que labraran una caja de piedra para acostarse en ella durante cuatro días. Y dijo: «Basta, abuelo y paje, vámonos. Cerrad por todas partes y esconded las riquezas y cosas placenteras que hemos descubierto y todos nuestros bienes». Así se hizo, escondiéndolo todo en el baño del lugar llamado Atecpanamochco. Inmediatamente se fue Quetzalcóatl, llamó a los pajes y lloró con ellos. Luego se fueron a Tlillan Tlapallan, el quemadero. Él fue viendo y experimentando por doquiera, ningún lugar le agradó. Y habiendo llegado a donde iba, otra vez allí se entristeció y

lloró. Se dice que en este año 1 *ácatl*, habiendo llegado a la orilla celeste del agua divina se paró, lloró, cogió sus arreos, y aderezó su insignia de plumas y su máscara verde. Luego que se atavió él mismo se prendió fuego y se quemó, por eso se llama ese lugar el quemadero. Se dice que cuando ardió, al punto se encumbraron sus cenizas, y que aparecieron a verlas todas las aves preciosas que se remontan y visitan el cielo. Al acabarse sus cenizas, al momento vieron encumbrarse el corazón de Quetzalcóatl. Según sabían fue al cielo y entró en el cielo, y decían los viejos que se convirtió en la estrella que al alba sale (*tlahuizcalpanteuctli)*. Decían que, cuando murió, sólo cuatro días no apareció porque fue a morar entre los muertos al Mictlán, y que también en cuatro días se proveyó de flechas, por lo cual a los ocho días apareció la gran estrella que llamaban Quetzalcóatl. Y añadían que entonces se entronizó como señor[71].

Otras fuentes dicen que Quetzalcóatl, llegado a Tlillan Tlapallan, el lugar del rojo y del negro, es decir, el lugar de la escritura, preparó una balsa —de madera o de serpientes— con la que se internó en el mar desapareciendo en él, pero advirtiendo que regresaría algún día. Hay textos que mencionan que dejó allí una torre como recuerdo de su despedida, y hay otros que afirman y describen la tarea civilizadora que fue realizando en todo el periplo, dando nombre a los parajes, enseñando las artes y la agricultura. Quetzalcóatl funde en este episodio de su caída y abandono de Tula el carácter histórico, como rey y sacerdote en la capital tolteca, sus atributos de héroe civilizador, ya evidentes cuando hacía prosperar su reino y lo llenaba de palacios de piedras y plumas preciosas, y el papel de divinidad celestial, cosmológica y proveedora.

Solamente la interpretación superficial de la parte del mito aquí expuesta nos llevaría un espacio enorme, tal es la riqueza simbólica del texto de tradición prehispánica. Voy a limitarme a llamar la atención del lector sobre algunos elementos y cuestiones que pueden arrojar luz en nuestro problema, la identificación y el desciframiento de los dragones mesoamericanos.

Quetzalcóatl aparece en el mito como un creador de riqueza y bienestar. Cumpliendo los requisitos de una vida penitente y sosegada, su mundo está en equilibrio, aunque él vive oculto y recluido. Cuando se produce la transgresión, cuando se emborracha y comete incesto, es decir, cuando pierde el control sobre su conciencia e introduce el desorden, entonces tiene que huir, pero es al mismo tiempo la ocasión para mostrarse públicamente y también para recorrer la tierra llevando consigo la civilización. El caos originado en su transgresión conduce al acto creador, el desorden es condición de la creación en tanto en cuanto la creación no es otra cosa

que el restablecimiento del orden o la imposición de un orden nuevo. Quetzalcóatl contiene en sí mismo la oposición caos-orden, Tezcatlipoca es solamente un agente provocador, un tentador que procura incitar al héroe a mostrar su auténtica naturaleza dual. Quetzalcóatl es el símbolo de la dualidad básica en las cosmogonías mesoamericanas: creación-destrucción, una oposición permanente que genera la tensión necesaria para que los seres humanos participen mediante sus conductas y sus ritos en la tarea de conservación del universo y de las leyes naturales. Tal implicación, tal responsabilidad, se traduce en angustia existencial como la que exhiben los poemas de los señores de Texcoco del período Postclásico, y también en ritos crueles como los sacrificios humanos, pero, a la vez, pone parcialmente en manos de los hombres su destino, les otorga un papel protagonista en el devenir cósmico, y les alza a un diálogo privilegiado con los dioses. Quetzalcóatl es el dragón del caos y, consecuentemente, la condición del orden, es la estrella que origina calma y equilibrio cuando está oculta y desorden creativo cuando brilla como lucero del alba. Signo de la dualidad, unión de los contrarios, cielo y tierra, como lo fueron sus padres, caos amenazador pero necesario antecedente de la creación, luz y oscuridad, vida y muerte, el héroe y el monstruo en un solo ser.

Merece comentario aparte el hecho de que la tentación se produce por medio de un espejo. La presentación del espejo ante el rostro de Quetzalcóatl recuerda las frases de Nietzsche en *Así habló Zaratustra*: «¿Por qué me he asustado tanto y qué es lo que me ha despertado? —exclama Zaratustra en la segunda parte del libro—. ¿Se me ha aparecido un niño que llevaba un espejo?, 'Oh Zaratustra, me dice el niño, mírate en el espejo'. Pero cuando miré el espejo lancé un grito y mi corazón se quebrantó, pues no fue a mí a quien vi, sino la mueca y la sonrisa sarcástica del demonio». Los espejos son parte de lo que yo llamo la trilogía del inframundo simbólico, junto a los laberintos y a los dragones, son puertas al más allá, y también ventanas por las que atisbar esa otra realidad siempre acechante y en la que se encuentran los antepasados[72].

Y hay una interpretación netamente histórica que no se puede soslayar. En Tula convivían gentes procedentes del golfo de México, de Tlillan Tlapallan, con otras que habían llegado desde la frontera septentrional de Mesoamérica, y Quetzalcóatl, el rey y sacerdote, estaba sin duda vinculado con el área maya, a donde la arqueología le hace llegar, precisamente a Chichén Itzá, al final de su peregrinación. El mito menciona a Nonohualcatépec como lugar de la familia del rey, es decir, a la montaña de los nonoalcas, grupo étnico que pudo entrar en conflicto por el poder con los auténticos toltecas venidos del norte. Tezcatlipoca sería el caudillo de los toltecas y Quetzalcóatl el de la facción nonoalca, finalmente derro-

tada y expulsada de Tula, y que volvió, portadora de la cultura militarista del altiplano, al golfo de México y a la península de Yucatán.

La confusión que reina hasta el día de hoy sobre la personalidad y las funciones de Quetzalcóatl se origina desde luego en las múltiples facetas del nombre, en las distintas figuras históricas y teológicas que han correspondido a esa denominación. Algunos autores han tratado de ordenar la información existente, brindando además ideas e hipótesis esclarecedoras —o al menos así las pensaban ellos— pero no puedo aquí recorrerlos todos, de manera que he elegido una muestra que tal vez sea suficiente y significativa. Wigberto Jiménez Moreno y su compatriota Román Piña Chan otorgaban gran antigüedad a Quetzalcóatl, suponiendo que fue en un principio un dios relacionado con el agua, proveedor de bienestar, por tanto, introductor de la agricultura del maíz, una contrapartida del Tláloc más especializado en el rayo, los truenos, las tormentas y la guerra. Su principal lugar de culto fue Xochicalco (Morelos) a finales del período Clásico, como parecen demostrar los grandiosos relieves de la sepiente emplumada de su edificio principal. Los toltecas posteriores lo habrían convertido sobre todo en una deidad astral, unos gemelos divinos plasmados en las apariciones de Venus como estrella de la mañana y estrella de la tarde. Y finalmente los aztecas habrían dado más importancia a su aspecto como dios del aire (Ehécatl). Alfredo López Austin pasa revista a las muy variadas fuentes, fundamentalmente etnohistóricas, que narran la biografía de Ce Ácatl Topiltzin y obtiene datos de regiones alejadas como el altiplano de Guatemala, procurando subrayar los aspectos más históricos del personaje. Laurette Séjourné hace un amplio recorrido por los elementos simbólicos presentes en Quetzalcóatl, tomando como punto de partida la abundante iconografía prehispánica, las representaciones artísticas, el valor religioso de los objetos o edificios en donde se ubican. Finalmente, Enrique Florescano vincula a Quetzalcóatl con los mitos de origen mesoamericanos, especialmente con el del descubrimiento del maíz, ligando paralelamente a la tradición maya que se desprende de la arqueología con la tradición mexicana que ha conservado la etnohistoria. Los esfuerzos de todos ellos, y de Henry Nicholson, Miguel León-Portilla, Pedro Armillas, y tantos otros investigadores, han logrado que se pueda disponer ahora de un vasto compendio de datos y sugerencias, interpretaciones y conclusiones, como seguramente no existe para ninguna otra figura teológica de la Antigüedad pagana[73].

Pero Quetzalcóatl es por encima de todo el dragón. En el Códice Telleriano-Remensis, un manuscrito hispano-mexicano, igual que en su gemelo el Códice Vaticano A (n.º 3.738), el dios Quetzalcóatl es repre-

sentado, además de en su forma humana, como una serpiente emplumada. Aparece en una serie calendárica, y en las páginas paralelas de otros documentos, el Códice Borgia y el Códice Vaticano B (n.º 3.773), en el lugar que allí ocupaba esa serpiente puede verse a un monstruo en forma de dragón que adelanta una de sus garras. Dado que se encuentra en el mismo sitio, la 14.ª trecena del ciclo *tonalamatl*, podemos identificar ese dragón como Quetzalcóatl. En resumen, un análisis de los documentos del altiplano mexicano muestra que la serpiente emplumada, el Quetzalcóatl antropomorfo y el dragón, son la misma cosa. Aun así, no siempre tales símbolos expresan las mismas ideas; en algunos manuscritos Quetzalcóatl tiene que ver con Venus, en otros con la lluvia o con la tierra, o con el maíz, y frecuentemente se interpreta su imagen draconiana como un signo sideral relacionado con la cronología, con la Vía Láctea, con el horóscopo, o con el calendario sagrado. El día del ciclo calendárico *tonalamatl* que lleva el nombre de *cipactli*, traducido en ocasiones por lagarto o cocodrilo, es un dragón de fiero aspecto, sobre todo cuando aparece solamente la cabeza, como en el magnífico petroglifo de Acalpixcan. Ese jeroglífico es equivalente al del día maya *imix*, perteneciente al ciclo *tzolkin* de 260 días, a su vez correspondiente al *tonalamatl*.

Hay representaciones toltecas de Quetzalcóatl antropomorfo saliendo de las fauces de una serpiente. Eso identifica adicionalmente al personaje con su símbolo, lo que tiene una gran importancia en la tarea de descifrar la naturaleza del ser sagrado, al igual que sucede con Kawil, pues en ambos casos se trata de dioses serpentinos, y el ofidio es muy especialmente un símbolo cósmico de carácter celeste. El cronista fray Juan de Torquemada tiene en su obra *Monarquía indiana* una buena descripción del templo de Quetzalcóatl-Ehécatl en la capital de los aztecas, Tenochtitlán, y en ella subraya lo terrorífico del rostro de la divinidad que fomaba la puerta de acceso. Ciertamente, los religiosos españoles eran proclives a ver formas monstruosas en todo aquello que no se adecuara a la ortodoxia que predicaban, muy especialmente en las manifestaciones de lo sagrado en culturas paganas, pero no hay que desdeñar la observación, por dos razones, primero porque nos habla de una puerta de entrada a un templo que reproduce un rostro, es decir, que es un mascarón semejante a los típicos de la arquitectura Río Bec o Chenes en el área maya, lo que permite sugerir el carácter de *locus* del dios, algo que concuerda con las esculturas aztecas de la serpiente emplumada con cabeza humana o con las pinturas en las que se ve a un ser humano saliendo por las fauces del ofidio. Lo mismo pensaron los mayas antes y después de la llegada de los toltecas al norte de Yucatán,

hay espigas o esculturas análogas, como la llamada «reina de Uxmal», y pinturas en Chichén Itzá, y siglos antes se descubre en Yaxchilán, en los relieves de la célebre «serpiente de la visión». En segundo lugar, lo terrorífico del semblante puede estar relacionado con el carácter destructor y malevolente del dios en algunas de sus advocaciones, sobre todo como estrella de la mañana, pero también como señor de los vientos huracanados.

6

LA LUCHA DE LOS MONSTRUOS Y LOS DIOSES

Es una constante en las mitologías de todo el mundo antiguo la pugna de los monstruos y los dioses, confrontación que se salda en una colosal batalla con diversos episodios. Tal vez pueda verse la lucha del héroe con el dragón como una secuela del modelo cosmológico originario. O quizás ese semidios pueda ser más fácil de asimilar a la doctrina que pretende involucrar a los detentadores del poder en la tarea constitutiva del orden universal. Lo que me importa ahora es resaltar esos feroces combates, pues la escena pintada que trata de interpretar este libro se refiere sin duda a divinidades.

El jaguar y la serpiente en una escena pintada en un vaso clásico.

Empecemos por ese combate encarnizado que relata el *Enuma elish*, el poema mesopotámico contemporáneo de Nabucodonosor (último cuarto del II milenio a.C.); ahí el dios Marduk se enfrenta al monstruo Tiamat, una bestia surgida del caos primitivo, el mar original, y, en numerosas representaciones de la divinidad asirio-babilónica, el dragón será su emblema o uno de sus atributos. Más conocidas son las aventuras del padre Zeus, cuyo miedo del monstruo Tifón, engendrado por Tártaro en la Madre Tierra, le llevó en un primer momento a refugiarse en Egipto, según cuenta Hesíodo en su *Teogonía*. Tifón era un ser difícil de describir, enorme como una montaña, con multitud de serpientes enroscadas en el lugar de las piernas, cabeza de asno, larguísimos brazos acabados también en centenares de culebras, alas gigantescas, ojos que arrojaban fuego y boca de la que salían rocas inflamadas. Su aspecto telúrico está fuera de toda duda, y su relación con los volcanes se hace evidente desde el momento en que Zeus, por fin, luego de algunas peripecias no siempre favorables, arrojó contra él al monte Etna y así logró encadenarle a la isla de Sicilia, donde ruge todavía de vez en cuando.

Tifón, desde luego, es una variante más del dragón arquetípico. Su imagen ofídica es innegable, y su vinculación con el interior de la tierra también. Hay, sin embargo, una relación con el viento que me parece conveniente poner de manifiesto; lo mismo Tifón que el Seth egipcio tienen que ver con los vientos destructores que soplan ocasionalmente. A la serpiente monstruosa Pitón, de Delfos, conectada con el mito, derrotada por Apolo-Febo, se la identificaba con el cruel Viento Norte, y Tifón significaba el ardiente siroco del desierto meridional. Todo esto es importante porque los mayas, especialmente los yucatecos, dedicaban gran atención a los vientos y al designio que implicaban, desde lluvias benefactoras a terribles tempestades, y no puede hablarse de Chaak y de su iconografía sin tener en cuenta a los vientos que acompañan siempre a la divinidad y que pueden estar reflejados en algunas de las serpientes con que aparece representado en los códices, sobre todo en el *Códice Tro-Cortesiano* del Museo de América de Madrid.

Junto a los formidables combates de Zeus y Tifón, y Apolo y Pitón, hay que colocar asimismo el de Cadmo, el fundador de Tebas, y el dragón de la fuente de Ares. La relación no estriba en que Zeus raptó a Europa, hermana de Cadmo, sino en que, al igual que otros héroes, éste aniquila a un monstruo guardian, también vinculado al agua. Aunque algunos escritores antiguos opinan que Apolo era todavía un niño cuando luchó contra Pitón, colosal sierpe que devastaba la región de Delfos, es muy probable que el dios olímpico quisiera penetrar los secretos del

oráculo y que para ello se viera obligado a eliminar al monstruo que guardaba la cueva. Es un curioso paralelismo con Cham Tzim y el Itzam del Satunsat en el mito del origen del mundo en Oxkintok, ya que ambos seres sobrenaturales sabían que tras el endriago se ocultaba la sabiduría acumulada en el interior de la tierra. Vale la pena señalar de nuevo aquí el carácter proteiforme de muchos de estos monstruos, con numerosas cabezas y otros rasgos tan sorprendentes que cuesta trabajo imaginarlos. Es obvio que tales descripciones obedecen a una riqueza o énfasis en la simbología, que va desde cargar las tintas en el terror que imponen hasta conectarlos con fenómenos de la naturaleza o cuerpos astrales. Como afirmaba Claude Lévi-Strauss en *El pensamiento salvaje*, hay una estrecha relación entre sociedad y sistema de representaciones, lo que implica la conveniencia de un minucioso análisis de los momentos históricos y culturales en los que han surgido los distintos ejemplares de esta galería de monstruos, pero, volviendo el argumento al revés, también sucede que cada uno de ellos refleja algunas de las circunstancias de la sociedad y del tiempo que los pone en circulación.

Según Robert Graves, en una versión proto-hitita del mito mesopotámico, que también cito en otro lugar de este libro, la serpiente Illiunka (Illuyanka) vence al dios de la tormenta y le quita los ojos y el corazón, que él recupera mediante una estratagema. El Consejo Divino llama después a la diosa Inara para que ejecute la venganza. Illiunka, invitada por ella a un banquete, come hasta hartarse, y entonces la diosa le ata con una cuerda hasta que el mismo dios de la tormenta acaba con su vida[74]. Chaak-Kawil es un dios maya de la lluvia, las tormentas y los rayos, y su enfrentamiento con el dragón es la antítesis de su estrecha asociación con la serpiente; es decir, la cabeza serpentina del monstruo acuático de la vasija de Dumbarton Oaks no tiene el mismo valor semántico, ni semiológico, por supuesto, que la pierna serpentina de Kawil o que las culebras sobre las que cabalga Chaak en los códices. Es el monstruo de la tierra, como Tifón, y está más cercano a las serpientes de la Coatlicue azteca que a las celestiales de los libros de corteza, aunque mi opinión es que las imágenes metafóricas del cielo maya deben referirse casi siempre —excepto cuando se trata de las serpientes de nubes, y esto con dudas— al cielo nocturno, o sea, al reflejo del inframundo.

Pausanias sostenía que la Hidra de Lerna podía haber sido una serpiente de agua gigantesca y venenosa. La Hidra recuerda a la serpiente marina que Perseo mató con una cimitarra de oro. En Lerna, junto al mar, se rendía culto a las diosas de la tierra y del mundo inferior, de modo que la lucha de Hércules iba dirigida también a la erradicación de tales santuarios. En este caso el semidios ocupa el lugar del gran héroe-

dios masculino, el padre Zeus, pero el episodio y el desenlace son sensiblemente semejantes. Un ánfora atribuída al Pintor de Berlín muestra a Hércules y el monstruo marino; esta pieza, hoy en el museo Claudio Faina, en Orvieto, procede de la necrópolis etrusca de Crocefisso del Tufo, y se fecha hacia la mitad del siglo VI a.C. Es probablemente una versión del trabajo de la Hidra de Lerna, pero la bestia tiene, a mi parecer, acentuados los rasgos marinos. Pero el forzudo y esforzado héroe se encontró también con algún otro monstruo draconiano, con Equidna, por ejemplo, según Heródoto, ese monstruo mitad hermosa mujer y mitad serpiente —lo que recuerda a Melusina—, aunque esta vez fuera de sus doce trabajos, en un viaje lejos de Grecia. La figura mítica de Equidna es muy interesante porque, siendo su mirada fija y turbadora, como corresponde al dragón, fue muerta finalmente, a juzgar por la información de la mayoría de las fuentes, por un personaje, Argo, denominado el de los cien ojos. Más conocido es el episodio del Jardín de las Hespérides, donde Hércules tuvo que abatir al dragón Ladón para poder coger las manzanas de oro que allí crecían.

Monstruo anfibio en una vasija maya clásica.

He aquí otra posibilidad de interpretación para las imágenes mayas: el monstruo de la tierra, lo mismo que el monstruo acuático, es el lado femenino de la dualidad esencial, y los dioses que se le enfrentan son el lado masculino que lucha por su predominio en una pugna reiterativa que no tiene fin. No hay mucha información sobre la discriminación sexual en la cultura maya clásica, pero sólo un porcentaje muy pequeño de los gobernantes conocidos y retratados en los relieves son mujeres, y aunque la importancia de las madres y las hermanas de los reyes haya sido fundamental, igual que sucedía en Egipto, siempre prevaleció, desde que en el Preclásico empezamos a tener escenas e inscripciones, la

descendencia y la sucesión por la vía paterna y, por consiguiente, la superioridad de los varones.

Belerofonte, cuyo nombre primero era Iponoo, fue un héroe de la mitología griega cuya vida cambió por obra del amor despechado de una reina. Al sentirse rechazada, la pérfida mujer recurrió al socorrido y legendario procedimiento de denunciar al héroe como acosador ante su marido el rey, quien, no deseando transgredir las leyes de la hospitalidad, envió a Belerofonte a la corte de su suegro con una carta en la que se encomendaba la tarea del asesinato a otra persona. Finalmente, y sin que el héroe llegue a saber el porqué de tantos encargos y viajes, le encomiendan, buscando su perdición, la peligrosa empresa de enfrentarse a Quimera, un monstruo leonino con cola de serpiente y que arrojaba fuego por la boca, horrible ser, digno hijo de Tifón, que asolaba los campos de cultivo y devoraba personas y animales. Montado en el caballo alado, Pegaso, Belerofonte introdujo la punta de su lanza, previamente recubierta con plomo, en las fauces de la criatura. El plomo se fundió con el aliento de fuego, entrando por la garganta y quemando los órganos vitales del monstruo. La lucha fue inmortalizada por muchos artistas griegos en cerámicas y monedas de los siglos V y IV a.C. llegando hasta tiempos modernos como un icono significativo en ornamentaciones arquitectónicas.

Pero no siempre son escenas de combate. En el museo de Villa Giulia, en Roma, hay una estatua procedente de la necrópolis de Poggio Maremma, en Vulci, en la que se ha representado a un joven cabalgando un monstruo marino[75]. Lo mismo hace el dios maya Chaak en el *Códice Tro-Cortesiano*, donde, en las páginas 30 y 31, pero también en las páginas 4, 6, y 13, aparece encima, o al lado, o abrazado a enormes serpientes, señalando así la estrecha asociación entre su patrocinio de las tormentas y las lluvias y las propias nubes cargadas de agua. Esos ofidios monstruosos son ahí símbolos del precioso líquido celestial, imprescindible para la vida, aunque a veces puede convertirse en terrible y destructor torrente que arrase cultivos e inunde aldeas. Es éste, por tanto, un significado que debe tenerse siempre en cuenta, el dragón acuático, independientemente de su valor simbólico respecto al caos, al mal, a la masculinidad, etc., puede interpretarse en un sentido estricto dependiente del ámbito en que reside, el dragón es el agua, el lago, el río, el océano, o bien, como en el *Popol Vuh*, el mar del origen, antes de la creación, o el estrato acuático que separa la tierra firme en la que viven los hombres del inframundo poblado por los muertos. De todos modos cabe siempre la posibilidad de que en algunas escenas, como en la estela 3 de Izapa (Chiapas), Chaak no esté cabalgando a las nubes de

lluvia, sino combatiendo con el monstruo que representa a las nubes, a las que hay que «abrir» con el hacha para asegurar el aguacero, de la misma forma que es necesario abrir el pecho del sacrificado para que su sangre se derrame sobre la tierra y la fertilice, o para que suba a los cielos y alimente a las fuerzas cósmicas. El hacha de Chaak es sin duda un símbolo del rayo del cielo, como lo es el hacha que lleva Kawil empotrada en la frente, rayo que cae y penetra en la tierra en una parodia de la hierogamia fundamental entre las dos esferas del universo. Pero la serpiente también simboliza la tierra —ofídico es el omnipresente monstruo telúrico de la escultura clásica— y en las escenas en las que Chaak enarbola su hacha con ademán agresivo puede expresarse la idea de la fertilización de la tierra-serpiente, que se produce al descargar el dios su arma en el cuerpo del animal.

Otro combate memorable es el de Vishnu y la gran serpiente que habita el abismo inferior, al que ya he hecho referencia antes. Lo sorprendente de este caso es que Vishnu juega en él un papel «positivo» y muy «activo» como Creador y Mantenedor del mundo, contrariamente a la actitud característica de su propia naturaleza, que pretende conservar el universo en el sueño inmóvil de las tranquilas aguas infinitas, y a los seres en la inconsciencia de su identidad. Obviamente, un dios creador se opone por definición al caos expresado en el monstruo infernal, y por ello la lucha, antes o después, es ineludible. Admitamos, pues, que si la serpiente-pez de la escena representada en el vaso de Dumbarton Oaks es, como yo supongo, un dragón acuático equivalente a tantos otros de la literatura mitológica antigua, los dioses que se le enfrentan deben ser creadores, formadores, y si uno de ellos es Chaak, el dios de la lluvia y de las tormentas, entonces se debe revisar la condición de tal personaje en la iconografía maya y darle también el valor demiúrgico que se merece, lo que encajaría muy bien con la interpretación más razonable del famoso Vaso Cosmológico (el número 1609 en el catálogo de Justin Kerr).

También en la India hay que mencionar al dios Indra, señor del cielo y de la lluvia, que mata a Vritra, dragón de las aguas. Indra, figura central del *Rig Veda* y protagonista de los *Puranas*, es también el dios de las batallas, y usa el rayo como arma principal; con su fuerza, procedente en parte de la ingestión del *soma*, el jugo divino, derrotó al monstruo ofídico Vritra, que tenía cautiva toda el agua del mundo provocando una terrible sequía. Liberados los ríos y las lluvias, la creación pudo ser posible y efectiva. En este caso el paralelismo de Indra con Chaak es todavía más señalado, con funciones análogas y atributos similares, pero Vritra parece un personaje mucho más complicado que lo que podemos

deducir respecto a las imágenes del Itzam y el pez-dragón del vaso de Dumbarton Oaks. No obstante, no me parece una hipótesis desdeñable la que confiriera al monstruo maya alanceado en el agua del inframundo el poder sobre las aguas en general, de modo que los dioses solares buscaran con su muerte la liberación de las lluvias y la reproducción permanente del ciclo que garantiza la vida en el área centroamericana.

Capítulo aparte merece el mito que cuenta la historia de Susanoo-no-mikoto, el dios japonés del mar y del rayo, al que había tocado el Mundo de los Muertos en el reparto de la creación. Este violento personaje, causante de que su hermana Amaterasu Omikami, diosa del sol, se encerrara en una cueva y privara a la tierra de luz y calor, fue expulsado finalmente del cielo y aterrizó en el país de Izumo, donde a la sazón imponía el terror el monstruo Yamata-no-Orochi, que tenía ocho cabezas y ocho colas. El dios emborrachó a la serpiente-dragón con ocho copas de sake, y a continuación, en formidable combate, maravillosamente retratado por el artista del siglo XIX Kuniteru en un *ukiyo-e* de extraordinaria fuerza, Susanoo venció a la bestia acuática y encontró en una de sus colas la famosa espada Kusanagi, convertida más tarde en símbolo imperial de Japón. Que Susanoo sea un dios del rayo permite una inmediata comparación con el maya Kawil, otra divinidad-dragón a la que yo supongo implicada, bajo el aspecto de Chaak-jaguar-Sol de la Noche, en la muerte de la bestia acuática del vaso policromado que constituye el *leit motiv* de este libro. Por otra parte, la utilización del sake por la deidad japonesa recuerda las hierbas que arrojó en las fauces abiertas del Itzam el héroe solar Cham Tzim según el mito del origen del mundo en Oxkintok, y sugiere que la fuerza y el valor no son suficientes para acabar con el endriago, porque éste representa también el desorden de la enfermedad y la muerte, y que son necesarias drogas y medicinas que neutralicen esa perversa faceta.

En la Europa nórdica hay que reseñar la lucha de Thor, dios terrestre de la guerra y de la vida rural, con los gigantes monstruosos de una edad anterior, entre los cuales se encontraba Jormungand, la terrible serpiente de Midgard, la cual, una vez vencidos todos, debía contribuir a asegurar el orden cósmico mordiéndose ella misma la cola. Las innumerables representaciones de dragones entre los vikingos hacen referencia a esta visión del mundo, y, en sus naves, cumplían la misión de contrarrestar los peligros del océano.

No solamente los dioses masculinos se enfrentan al dragón, también lo hacen las diosas. El caso más interesante, a mi modo de ver, porque se encuentran involucrados otros símbolos fundamentales, es el de la maga Medea. Es la pareja de Jasón, con el que afronta la aventura de robar el

Toisón de Oro, y es en la lucha decisiva en la que algunas fuentes clásicas, como Eurípides y Apolonio de Rodas, señalan a Medea como vencedora de la bestia. En objetos etruscos, por ejemplo, vasos de Cerveteri, que se remontan al siglo VII a.C., aparecen ya escenas que pueden identificarse como representaciones del mito[76]. Lo que me atrae de este caso es que, contrariamente a las imágenes de Jasón que mata al monstruo con una espada, Medea lo hace utilizando sus poderes mágicos, poderes que lo mismo pueden curar que dañar, es decir, que aquí el dragón es una metáfora de la enfermedad y de la misma muerte, y el mito, tal vez, una reflexión sobre el papel social de los chamanes o curanderos primitivos. Todo ello recuerda al héroe del mito de Oxkintok, quien arroja determinadas hierbas en las fauces del endriago subterráneo que habitaba el Satunsat, acabando así con la inexorable cadena de enfermedad y muerte que pesaba sobre las gentes mayas, y aportando la esperanza de renovación de la vida después de la muerte. Uno siente la tentación de pensar que Medea es el antecedente de las santas cristianas que se enfrentan igualmente al dragón, con procedimientos bastante parecidos, como santa Margarita y santa Marta en Tarascón.

Un caso más antiguo, y tal vez paradigmático, es el de la diosa de los semitas occidentales, Anat, que en una tablilla cuneiforme de Ugarit se vanagloria de haber dado muerte al dragón y la serpiente con estas palabras dirigidas a su hermano Baal: «¿No he derribado a tus enemigos, el Príncipe del Mar, el dragón Tannin y Lotan, la serpiente tortuosa, la bestia de siete cabezas?»[77]. Tenía a quien imitar, porque el propio Baal aplastó finalmente la cabeza al Príncipe del Mar, de nombre Yam, que había osado pedir a la asamblea de los dioses que le entregaran a Baal como esclavo.

El equivalente ugarítico del hebreo *tannîn* es *tnn*, seguramente pronunciado *tunnanu*. A su vez, el término parece ser de igual valor que el sumerio *mus* y el akadio *siru*. En estos dos idiomas la palabra significa serpiente, aunque en Ugarit tiene una mayor connotación mitológica. Los textos relacionan *tnn* con el monstruo marino *ym*. *Ym* (el mar) y *Tnn* (el monstruo marino) serían los antagonistas vencidos y subyugados por los dioses Baal y Anat. Ambos hacen referencia al caos, y en el libro bíblico de Job son los enemigos de Yahvé. El caso resulta muy adecuado para comprender mejor la dicotomía de algunos iconos característicos de las escenas mitológicas mayas; es decir, en el Mayab como en el Próximo Oriente el monstruo es sinónimo del ámbito en el que mora, los dos símbolos pueden ser usados indistintamente para significar el caos que se opone a la labor creadora y ordenadora de los demiurgos. Los dioses, lógicamente, no combaten en el arte a los océanos sino a los

seres fantásticos que los habitan, pero, en cualquier caso, el adversario es la masa de agua, y ella es la que tiene una lectura apropiada a las narraciones cosmogónicas.

Dioses y héroes combaten al monstruo desde la más remota Antigüedad. En el texto de un *naos* encontrado en El Arish, perteneciente sin duda a un templo del Bajo Egipto, se encuentra el relato de los acontecimientos de los reinado de los dioses-reyes Shu y Geb, y ahí están las luchas de esos personajes con el dragón Apofis. Lo mismo sucede en el templo ptolemaico de Edfú, donde se narran las batallas de Horus Behdeti contra los enemigos del dios solar Ra Harakté, por supuesto el monstruo Apofis y sus secuaces. Hasta el malvado Seth se ve envuelto en tales combates a lo largo y ancho de los mitos locales del país del Nilo. Y ya se ha hablado del Marduk mesopotámico y su formidable enfrentamiento con Tiamat. Hasta Europa llega la tradición, y en el ámbito celta hay un objeto arqueológico muy representativo, la llamada fíbula Braganza, bellísimo objeto de orfebrería en el que aparece el héroe —probablemente semidivino, según indica su desnudez— armado de escudo y espada frente al amenazador monstruo. El programa iconográfico de esta obra incluye el océano, la tierra y el mundo subterráneo, lo que traslada la escena al campo mitológico y la relaciona con la de nuestro vaso maya y otras de parecido carácter cosmogónico[78]. En el Museo del Louvre, además, se conserva una escultura egipcia del período copto (siglos IV-V d.C.), en la que se ha representado al dios Horus a caballo alanceando a un monstruo con aspecto de cocodrilo.

En el *Decretum Gelasianum*, del siglo VI d.C., se mencionan unos sesenta «libros» considerados apócrifos neotestamentarios. Uno de ellos lleva por título *Libro acerca del gigante Ogías, de quien cuentan los herejes que luchó con el dragón*[79]. Este Ogías el Gigante es un texto hallado en Qumrán llamado igualmente *El Libro de los Gigantes*, donde se mencionan hechos acaecidos antes del Diluvio bíblico e inspirados probablemente por el *Libro de Enoch*. Lo curioso es que la historia de los gigantes nacidos de los ángeles y las mujeres humanas fue difundida sobre todo por el maniqueismo, y que en esta doctrina el dragón es ni más ni menos que el monstruo primordial conocido como Leviatán. No voy a discutir aquí la causa de que los ángeles caídos, por medio de sus descendientes, se unieran a los ángeles fieles en la batalla contra el caos y la muerte, sino dejar constancia de que en la tradición bíblica los héroes divinos tienen a su cargo, como en otras culturas, esa pugna.

No puedo dejar de referirme sucintamente a algunos combates modélicos entre monstruos y héroes en la literatura universal, remedos obvios del gran enfrentamiento arquetípico de las mitologías. Empezaré

por el *Libro de los Reyes* persa, donde se narra la lucha entre el héroe Gushtasp, que ya había demostrado su arrojo en otros lances frente a diversas bestias —una secuencia que recuerda los trabajos de Hércules—, y el dragón del monte Saqila. En el hermoso poema anglosajón, tal vez del siglo VIII, *Beowulf*, el héroe del mismo nombre mata primero al colosal ogro Grendel y más tarde al feroz dragón. Muy posterior es el relato del gigante Pantagruel matando al fisetérido (cachalote), claramente un terrible monstruo marino, en la célebre obra de Rabelais, *Gargantua y Pantagruel*, episodio muy bien ilustrado por P. Tanjé en la edición de 1744 y posteriormente por G. Doré. Aunque la batalla más memorable, y que más profundamente ha calado en el imaginario popular, es desde luego la del capitán Ahab y la ballena blanca Moby Dick, historia que adquiere todas las connotaciones de los mitos por su vigor, su simbolismo y su desenlace, no favorable al héroe en este caso. Herman Melville creó un relato simpar por la fuerza de las descripciones, pero sobre todo por la caracterización del símbolo del mal y por la obsesión que ese monstruo despierta en el marino, cuyos esfuerzos titánicos no logran sortear el peligro que en la lucha arrostra. Muchas personas no estarían de acuerdo en considerar a *El viejo y el mar* de Ernest Hemingway un paralelo de *Moby Dick*, pero el pescador que lucha contra el enorme pez y luego, cuando ya lo tiene amarrado a la barca, contra los tiburones que quieren devorarlo, muestra la misma determinación que Ahab. Tal vez se debería incluir en este apartado la persecución y muerte del murciélago humano que Bram Stoker narró en *Drácula*, aunque el género de los muertos que se convierten en monstruos se aparta bastante del guión de este libro, pero no dejaré de mencionar algunos hitos de la llamada literatura gótica, como *Melmoth el errabundo* de Charles Maturin, *El Vampiro* del amigo de Byron, John William Polidori, y *Carmilla* de Sheridan Le Fanu. El inolvidable creador del detective más famoso de todos los tiempos, Arthur Conan Doyle, planteó también la lucha del hombre y el monstruo en su novela *El mundo perdido*, aunque seguramente haya tenido mayores repercusiones en los lectores la obra de Jules Verne *Veinte mil leguas de viaje submarino*, con su extraordinario cefalópodo gigantesco. También lo hizo Victor Hugo en *Los trabajadores del mar*, enfrentando al monstruo con el marino Gilliatt. Por cierto que Hugo era un apasionado de la teratología, la ciencia de los monstruos, lo que le hizo interesarse profundamente en los trabajos de Cuvier con los fósiles. Pero hay muchas clases de pugna, ya se ha podido apreciar en esta breve enumeración, y no siempre es tan clara la significación como lo suele ser en los mitos antiguos o en las leyendas medievales. En la monumental obra de Tolkien, el héroe Gandalf lucha en las minas de Moria, es decir,

en el interior de la tierra, contra el extraño *balrog*, y no hay duda de que, conociendo las fuentes de la inspiración del autor para *El señor de los anillos*, la confrontación es igualmente modélica, pero la complicada caracterización de los personajes, sus antecedentes biográficos y las sutiles diferencias en las categorías establecidas, empañan en cierto modo el retrato arquetípico. Un caso mucho más difícil es el de Joseph Conrad y su cuento *El corazón de las tinieblas*, donde el héroe es sencillamente un civilizado marino —siempre el mar de por medio, siempre las aguas en los umbrales del infierno— y la bestia es un agente colonial que ha enloquecido en las profundidades de la selva del río Congo. El enfrentamiento está rodeado de una violencia extrema, aunque Marlow y Kurtz no lleguen a tocarse, pues lo que se dirime no es la integridad física de los contendientes sino lo que llamaríamos la integridad moral, el sentido del concepto de humanidad y las fronteras del bien y del mal.

La aparición y el itinerario del sol constituyen la condición inexcusable de la vida en la tierra. El sol en sí y su supuesto movimiento marcan la plenitud de la creación mesoamericana, una creación concebida por las potencias formadoras como el escenario donde el hombre invocará y sustentará a los dioses, dándoles así existencia y cooperando en la suya propia. Todo héroe mesoamericano que se enfrente al caos originario, o quizá a las fuerzas entrópicas perennes, las que persiguen la regresión al estado primero introduciendo el desorden en los sucesivos pasos creadores, debe estar relacionado con el sol o representar al mismo astro luminoso. El sol es el paradigma del orden, y el dragón es su máximo oponente, símbolo de la confusión, de lo imprevisible y aleatorio, de la indeterminación, por tanto, expresada igualmente en la masa acuosa en la que se mueve la bestia. Por ello, los héroes que descienden al abismo para batirse con el monstruo encarnan al sol que baja cada noche al inframundo y debe sortear los peligros que en el reino de las tinieblas y de la muerte le amenazan y pretenden detener su periplo y cancelar las condiciones de la existencia del cosmos. Las creencias egipcias son tal vez la doctrina más obvia a este respecto, pero lo mismo se puede afirmar de Mesopotamia y del Mediterráneo. Los mayas y otros pueblos de Mesoamérica reproducen en sus mitologías ese modelo casi universal. Es el que vemos imaginado y pintado en la cerámica de Dumbarton Oaks objeto de este libro. El hecho de que sean dos los personajes que alancean ahí al monstruo acuático, refleja seguramente la idea dual del sol —diurno y nocturno— y de otros cuerpos siderales y elementos o fenómenos de la naturaleza.

No quiero terminar este apartado sin hacer mención a un tema iconográfico presente en la gran ciudad de Teotihuacán, en la pintura mu-

ral de los «Animales mitológicos», no lejos de la pirámide de la Luna, consistente en el violento enfrentamiento de un cánido y una serpiente emplumada. Dada la fuerte carga simbólica del conjunto, enmarcado por las aguas desbocadas de lo que puede ser una referencia al diluvio primordial, no cabe duda de que el cánido, tal vez un lobo, representa a alguien o a algo que en esa circunstancia se opone a lo que el dragón pájaro-serpiente significa. Nicolas Latsanopoulos cree que se trata de una metáfora política en la que los animales representan a dos grupos sociales de la metrópolis, lo que vendría sustentado en que la fecha de tales pinturas coincide con ciertos desórdenes y cambios en Teotihuacán. Yo me inclino a pensar que es una variante estrictamente zoológica de la lucha perenne entre las fuerzas cósmicas, es decir, que si bien los héroes solares, o siderales en su totalidad, suelen adoptar características antropomorfas, también pueden tomar la forma de otros animales para hacer frente a los monstruos acuáticos. Con ello no quiero decir que el cánido teotihuacano sea el sol —no conozco ejemplos de tal atribución en las culturas mesoamericanas—, aunque, al estar relacionado con uno de sus principales símbolos, el ciervo, al que da caza en muchas escenas, queda siempre abierta la posibilidad de constituir un complejo simbólico que dé cabida y explique ese enfrentamiento de la draconiana *Crotalus*, emblema de Quetzalcóatl, con el feroz perro[80].

Una última observación, vencer al dragón es como derribar los obstáculos en el camino a la inmortalidad. Por eso Sigfrido se vuelve invulnerable. Es una victoria sobre la muerte. El héroe del mito de los Nibelungos es imperecedero porque ha entrado en la cueva y derrotado a Fafner, la misma acción que realiza en Oxkintok el maya Cham Tzim. Es decir, estos personajes han llegado al más allá superando las pruebas, lo que constituye condición necesaria para la vida eterna, o mejor, para la eterna regeneración. En tal sentido debería quizás entenderse la tradición, bien presente en los bestiarios medievales, del enfrentamiento del animal llamado *ichneumon* y el dragón, pues ahí el monstruo es el demonio, el pecado que lleva a la muerte del alma, y el *ichneumon* es el héroe sauróctono que rebosa de bondades y representa la palabra del Redentor, es decir, la verdadera vida.

7

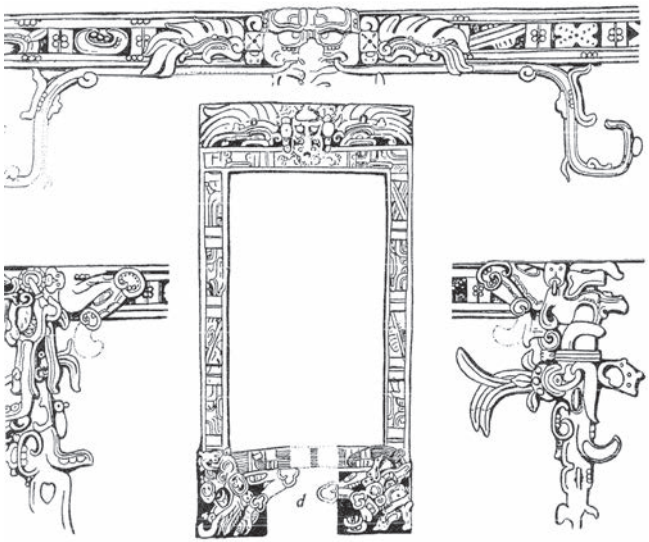
EL DRAGÓN EN LA ICONOGRAFÍA MAYA

En el debate abierto entre los investigadores de la cultura maya sobre la existencia de un verdadero panteón de dioses durante los siglos del período Clásico (200-900 d.C.), la prueba contundente esgrimida por los escépticos es la gran escasez de representaciones de seres supuestamente sobrenaturales[81]. Ciertamente, para identificar a un ser sobrenatural en el arte de una civilización antigua lo primero que hay que tener claro es qué entendían por tal y cómo lo imaginaban sus sacerdotes y artistas. Es decir, difícilmente podremos reconocer hoy a los viejos dioses mayas si antes no descubrimos y valoramos el concepto de divinidad manejado por aquellas gentes precolombinas. No todas las figuras anormales o extraordinarias en la escultura y la pintura deben ser dioses, y sin embargo es posible que lo sean otras que hasta ahora han pasado desapercibidas. Por suerte tenemos la irrefutable documentación tardía, tanto en los libros yucatecos de los siglos inmediatamente anteriores a la conquista española, en los que se han leído ya por los paleografos y epigrafistas los apelativos y nombres de una buena cantidad de figuras divinas, como en las descripciones de los cronistas del siglo XVI, muy especialmente el franciscano Diego de Landa[82]. Además, en el caso maya es muy útil la analogía general con otros politeísmos antiguos como el egipcio. Con todo ello, es justo afirmar con rotundidad que la gran civilización centroamericana concibió y veneró a un conjunto amplio de seres sobrenaturales personalizados a los que podemos llamar convencionalmente dioses, y que practicó una idolatría restringida, sobre todo debido a que el papel principal en las representaciones lo ocupó el rey divino, supremo gobernante que, apoyándose en algunos miembros del panteón, los opacó y sobrepasó muy a menudo, algo que no extrañará a quien haya considerado la paralela desproporción entre la cantidad y dimensiones

de las imágenes de Ramsés II y las de los dioses del valle del Nilo, dioses a los que teóricamente el faraón servía.

Otra cosa que hay que discutir brevemente es la necesidad de la representación de esos seres sobrenaturales y de la mayoría de los símbolos tras los cuales se escondían. Es un asunto que afecta a muchas religiones, sobre todo monoteístas, pues todavía hoy está vigente la estricta prohibición que rige entre los judíos o en el ámbito islámico. Los cristianos lo debatieron durante mucho tiempo, pues la Biblia no deja lugar a dudas, «no te harás esculturas ni imagen alguna de lo que hay arriba en los cielos, de lo que hay abajo en la tierra, o de cuanto hay en las aguas», dice el *Éxodo*. Iconodulos e iconoclastas se enzarzaron en una lucha dialéctica —y a veces física— que todavía no ha remitido del todo. Hasta el concilio de Nicea de 787 no queda resuelto, al menos provisionalmente, el asunto. La imitación de lo que está vivo, de lo imaginario, y de las mismas ideas, es una cuestión de importancia capital, sobre todo en las culturas que, como la maya, otorgan un poder especial a los iconos y a la escritura que los acompaña. Siempre se va más allá de la materialidad de la piedra y de los colores, porque los artistas, que muchas veces son personas consagradas, poseen el don de transmitir a esa materia la energía o las cualidades de que están revestidas las entidades representadas. Como hubiera dicho Paulino, obispo de Nola, bajo esas imágenes sin realidad se puede reconocer la realidad absoluta. Además, los efectos pedagógicos y ejemplarizantes son obvios, tanto en Mesoamérica como en la Europa medieval el número de analfabetos era elevadísimo, y la mayoría de la población estaba compuesta de campesinos simples. Por ello hay un arte de las imágenes dirigido al adoctrinamiento y la propaganda, que en el Mayab es evidente por ocupar espacios amplios al aire libre, y otro más íntimo e incluso privado o totalmente oculto, dirigido a la utilización de los poderes y las consecuencias que la mera presencia de la obra representativa desencadena. El enorme aparato de símbolos desplegado por los mayas mediante la ornamentación de los monumentos, relieves en las estelas, en la arquitectura, pinturas murales, vasijas decoradas o libros de corteza ilustrados, cumplían esos fines, los iconos anunciaban, mostraban, comunicaban, transmitían, emocionaban y convencían, y eran una fuente permanente de actividad mágica, un poder en sí mismos. La celebración figurativa y caligráfica del mundo sobrenatural, del Otro Mundo, de su contenido y sus significaciones, nos dice que los mayas creían en un orden universal en el que todo estaba relacionado, lo visible y lo invisible, todo tiempo y todo espacio, formando una gran estructura de elementos interconectados e interdependientes que

era necesario mantener viva y en perfecta armonía. El arte de los iconos sagrados es, por tanto, la suma de los paradigmas de la conciencia maya, compuestos como están de magia, misterio y plenitud de sentido, y el efecto entre los que dirigían a ellos la mirada, era, con palabras de Thomas Mann, como si los hubieran engullido a cántaros. Es esa mirada, desde luego, la que debe de importarnos, porque en ella yace la posibilidad de interpretación, y consecuentemente los dragones del arte maya son inseparables de la mentalidad pragmática y cotidiana de las gentes que habitaron las selvas, como también del afán especulativo y docto de las minorías dirigentes de la sociedad.



Dragones bicéfalos cosmológicos de Palenque y Piedras Negras.

La etapa originaria de los dragones de todos los tiempos estaría ocupada por lo que muchos autores llaman dragones-serpientes, grandes culebras asociadas a ríos, lagos o mares, sin extremidades, sin alas, con cabezas draconianas, a veces con cuernos o astas, incluso barbas, y, muy especialmente, con largas fauces de cocodrilo. No hay mejor descripción para la mayoría de los dragones representados en el arte maya. Son en su mayoría una curiosa mezcla de serpiente y cocodrilo, con ligeros retoques inspirados seguramente en las iguanas, es decir, una

combinación de los reptiles o saurios más importantes, por diversas razones, para la civilización centroamericana. En realidad, sin embargo, la gran mayoría de las imágenes que llamo en este libro dragones mayas son serpientes con cabezas draconianas, es decir, se ajustan al tipo que en Europa corresponde a la *guivre* (o *vouivre*) pero sin alas, aunque, en ocasiones, con plumas. Se parecen mucho a la serpiente que vemos en un repetido símbolo de la ciudad de Milán (el *biscione*, la *vipera* o la *bissa*), emblema de la familia italiana de los Visconti, y que también suele estar en el blasón de armas de los Sforza.

Como otros pueblos de la Antigüedad, los mayas buscaron en la naturaleza la fuente de las principales formas simbólicas, a menudo por el interés económico de determinadas especies, como el pavo o el venado, pero más frecuentemente todavía por la propia condición y comportamiento de esos seres animales o de los vegetales escogidos. Una vez establecido que el agua, cualquier depósito de agua, estaba relacionada con el brumoso inframundo, al que servía como frontera o estrato de separación, muchos de los animales y las plantas que habitaban esa clase de ecosistemas acuáticos pasaron a formar parte del imaginario cosmológico y religioso. El cocodrilo era un privilegiado morador de tales lugares, porque era fiero y a la vez tranquilo, tenía el dorso rugoso e irregular y unas mandíbulas grandes y poderosas; era, en resumen, un excelente símbolo para la misma tierra, de superficie desigual, que flota en el agua del océano primordial, de donde salió en el momento de la creación, y cuyas enormes fauces se tragan a los muertos. Hay algún excepcional cocodrilo, casi arquitectónico, en la vieja ciudad de Takalik Abaj (monumento 66), en la vertiente del Pacífico de Guatemala, región que, junto con sus vecinas, dio origen en los siglos anteriores al comienzo de la era cristiana a numerosos símbolos y conceptos sagrados empleados luego profusamente por los mayas clásicos. Las serpientes, las decenas de peligrosas especies de ofidios que pueblan la selva, son sinuosas y en ocasiones mortales, se arrastran por el suelo y tienen sus guaridas en él. Su movimiento recuerda el de las nubes por el cielo, nubes cargadas de lluvia que anuncian la fertilidad, las cosechas y la vida, con líquido precioso que procede de la capa acuática subterránea. La iguana es en sí un pequeño monstruo que aún causa sorpresa y cierto miedo en los pacíficos turistas modernos, su aspecto y sus costumbres pudieron sugerir a los mayas algunos de los rasgos secundarios del gran símbolo.

Iconográficamente, pues, el dragón maya no es más que una elaboración del motivo de la serpiente, que incluye, ocasionalmente, rasgos del cocodrilo o del venado y que, en algunos casos rarísimos, puede

optar por fundir la cabeza draconiana con el cuerpo del pez, porque los mayas conocían muy bien el peligro y la voracidad de los tiburones, por ejemplo. Se trata de un elemento presente en el arte desde tiempos preclásicos —por ejemplo en Izapa, como ya he dicho más arriba, no lejos de la actual Tapachula, en Chiapas, en las estelas 3 y 11— utilizado en todo el territorio una y otra vez para simbolizar y expresar diversos conceptos relacionados con la naturaleza y la cosmología, es decir, el ámbito extrahumano. Esa síntesis describe el universo desde un punto de vista tanto filosófico como estrictamente físico, y, en términos políticos, es objeto de una meditada apropiación por la realeza maya: el sol es el soberano cósmico al que queda asimilado el supremo gobernante (*k'ul ahaw*); la lucha entre el sol y las fuerzas de la oscuridad, la esterilidad y la muerte, constituyen el drama cósmico que el rey protagoniza en ritos como el del recorrido por el laberinto, o en el juego de pelota; esa lucha formidable es la del soberano con el monstruo que vive en el inframundo o en el interior de las aguas, y estoy convencido de que muchos relieves en los que se representa al personaje real avasallando a un prisionero o enemigo son, antes que detalles de un relato bélico, referencias simbólicas al gran combate cósmico.

El diluvio con los dioses O y L.
Códice de Dresde.

Voy a reproducir la opinión de la investigadora mexicana Mercedes de la Garza: «El dragón es una figura divina representada durante todos los períodos y en todas las regiones del área maya, que se compone de diferentes rasgos animales, especialmente de la serpiente. En las fuentes coloniales yucatecas el dragón tiene diferentes nombres dependiendo del nivel del cosmos que simbolice. Itzamná es el dragón celestial que tiene un aspecto antropomorfo, el llamado dios D de los códices, y un aspecto nocturno, Chicchan, 'Serpiente Devoradora'. Itzam Cab Ain, 'Dragón Cocodrilo de la Tierra', o Chac Mumul Ain, 'Gran Cocodrilo del Fango', es un símbolo de la tierra y del inframundo. Canhel, 'Dragón', es el principio vital del cielo en los mitos cosmogónicos, y se corresponde con Gucumatz, 'Serpiente-Quetzal', deidad suprema y creadora en el *Popol Vuh* de los quichés. Después de la llegada de los toltecas al norte del área maya, lo encontramos fusionado con la figura de Kukulcán, 'Quetzal-Serpiente'.

El dragón está relacionado también con el sol, el agua, la sangre, el semen, y el maíz, fuerzas presentadas como diferentes divinidades antropomorfas, que parecen ser manifestaciones del dragón celestial. Esta relación se expresa en múltiples símbolos, particularmente en los rasgos serpentinos: Kinich Ajau (el sol), sus ojos; Chaak (agua), su poder de fertilidad; y Bolon Dzacab o Kawil (sangre, semen y maíz), su presencia entre los hombres. Hay una fuerte evidencia que todas estas deidades, que han sido interpretadas tradicionalmente como dioses distintos, son aspectos de un único, grande, supremo dios»[83].

Resumiré y comentaré todos estos puntos en una tipología provisional de los dragones mayas:

1. El dragón que estaba en el agua primordial antes de la creación.
2. El dragón-cocodrilo que constituye la tierra misma que salió del océano.
3. El monstruo de la tierra que decora las fachadas de los edificios.
4. El Itzam-cab-aín que mencionan los textos.
5. El Itzam que habitaba en el Laberinto.
6. La serpiente-dios Kawil.
7. La serpiente de Chaak, el dios con el que vienen las lluvias.
8. La llamada serpiente de la visión de los relieves de Yaxchilán.
9. El monstruo de la barra ceremonial.
10. La serpiente emplumada llamada Kukulcán.
11. La serpiente ictiomorfa del vaso de Dumbarton Oaks.
12. El monstruo cosmológico de Copán.

13. El dragón barbado de las cerámicas policromadas.
14. El dragón sobre el que caminan las figuras de San Bartolo.
15. El *canhel* de los *Libros de Chilam Balam*.
16. El árbol-cocodrilo de la Estela 25 de Izapa.
17. *Imix*, el primer día de la veintena del ciclo llamado *tzolkin*.

Claro es que algunas de estas figuras no son más que variantes de otras, porque el abanico de representaciones de un ser mitológico puede tener gran amplitud y estar constituido por diversas imágenes aparentemente independientes. En el desarrollo de este capítulo discutiré estas posibilidades y también expondré las muchas incognitas todavía existentes.

Del monstruo acuático que estaba en el océano primordial antes de la creación tenemos las noticias del *Popol Vuh*, y sabemos que los quichés de Guatemala lo llamaban Gucumatz, nombre que viene a significar lo mismo que Kukulcán o Quetzalcóatl, es decir, serpiente con plumas. Bajo esa primera acepción no encontramos representaciones en el arte maya, lo que se puede afirmar también de cualquiera de los sucesos o circunstancias de esos momentos anteriores a la decisión de los creadores y formadores. Aunque tal vez no hemos sabido interpretar adecuadamente las pinturas de algunas vasijas, que bien pudieran hacer mención de aquel caos originario y de los esfuerzos de los demiurgos por establecer el orden y la vida en las mejores condiciones. Tengo la impresión de que el concepto expresado a través de Gucumatz evoluciona y se modifica después a lo largo de muchos siglos, y que numerosos dragones clásicos o postclásicos no son otra cosa que el viejo monstruo acuático ubicado en contextos diferentes o sirviendo a complejos simbólicos a tono con la época y los intereses de la coyuntural doctrina mitológica y política. Pero el sentido profundo del símbolo cosmogónico se mantiene, expresando en esencia el riesgo y el terror de la anomia, del desorden, aunque el marco se refiera a las cuestiones dinasticas o meramente teológicas. En este sentido hay que interpretar también algunas inscripciones, como la del Templo XIX de Palenque, en la que el dios dinástico principal de la ciudad, todavía conocido bajo la sigla GI, participa en el sacrificio de un gran cocodrilo que no es otro que el primordial monstruo telúrico.

Los mayas antiguos pensaban que la tierra sobre la que pisaban era algo parecido a un cocodrilo o una tortuga, animales anfibios ambos que simplifican metafóricamente la enrevesada descripción de un espacio seco y compacto cubierto de vegetación y de irregular superficie, rodeado de agua por los cuatro rumbos y que debe flotar también en

ella porque toda excavación o cavidad en el suelo calizo de la península de Yucatán acaba por conducir al líquido subterráneo. En vasijas pintadas clásicas los artistas expresaron este simbolismo, y los caimanes o las tortugas hicieron el papel de un icono necesario en los relatos de la creación, del nacimiento del maíz, o de la ruptura del ámbito inferior. No obstante, hay otros caimanes; en el centro de la ciudad de Mayapán se descubre, según Timothy Pugh, un modelo de arquitectura cosmogónica consistente en cinco conjuntos de templos, y el edificio central de cada conjunto es un edificio decorado con imágenes serpentinas. Los cinco templos están representados en la estructura Q-80. Parece que es posible deducir una asociación de esas construcciones con las minorías que gobernaban el lugar en el Postclásico. Pero lo significativo es que en los templos centrales de los grupos se representó el cocodrilo de la tierra «y del diluvio», que para el autor es tanto un símbolo del orden como del caos. Por su parte, en el Palacio de Palenque se puede ver una banqueta con una inscripción de 14 glifos que tiene la forma y los rasgos de un monstruo cósmico al que David Stuart llama «el caimán-ciervo de las estrellas». Los glifos dicen algo así como «pasando por el cielo, pasando por la tierra» lo que le sugiere al autor la Vía Láctea, que sería imaginada por los mayas como un cocodrilo con rasgos de venado[84]. He aquí un buen ejemplo de la polisemia de muchos símbolos mayas, según la conveniencia doctrinal, que se distinguen con dificultad merced a algunos elementos aparentemente secundarios.

La península de Yucatán contiene tres estilos arquitectónicos principales: Puuc, Chenes y Río Bec. No son los únicos que allí surgieron en los dos mil años de historia maya prehispánica, pero debido a su desarrollo y grandeza, y a ser bastante tardíos, pues se pueden fechar entre el 700 y el 1100 de nuestra era aproximadamente, son los que mejor distingue un observador. Una de las características que singularizan al estilo Río Bec, y parcialmente al estilo Chenes, muy extendidos sobre todo por el actual estado mexicano de Campeche, es que las fachadas de sus edificios principales en algunas ciudades están cubiertas completamente por una decoración que reproduce los rasgos de un enorme rostro monstruoso, es lo que se conoce como fachada zoomorfa integral. En esas fachadas la boca del monstruo es la puerta de acceso al interior del edificio, de manera que cuando se penetra en las estancias interiores se introduce uno por las fauces del dragón en su lúgubre cuerpo. Porque ese monstruo ha sido identificado a veces como un «monstruo de la tierra», un dragón telúrico semejante al que aparece en muchos relieves formando parte de composiciones simbólicas, por ejemplo en Palenque o Copán. Es cierto que puede tratarse igualmente de otro monstruo cós-

mico, un dragón celeste, digamos, porque no todos los enormes mascarones de Río Bec y Chenes son iguales, y, lo mismo que en el caso de los llamados mascarones de Chaak de la zona Puuc, se puede hacer una tipología que, probablemente, indicaría versiones o advocaciones de una o varias categorías de seres cósmicos. Pero lo importante aquí es que se ha querido señalar explícitamente que las estructuras arquitectónicas son consideradas vías de entrada al interior de la tierra, al inframundo, o al interior del cielo, y que el oficiante que llevaba a cabo en ellas sus rituales estaba situado justamente y simbólicamente en el ámbito donde tales liturgias debían producir su efecto. Lo mismo que sucede, por tanto, con otras edificaciones mayas de clase cosmológica, como las mismas grandes pirámides, los laberintos y los juegos de pelota[85]. En el empeño maya de recrear artificialmente la obra de los demiurgos originarios, la pirámide-montaña contaba con un santuario que podía ser equivalente a una cueva, o bien, al estar situado en el nivel superior del edificio, dar acceso a la dimensión celestial. Las construcciones ejemplares son seguramente la Estructura II de Chicanná y la Estructura II de Hormiguero, en ambas el barroquismo ornamental y simbólico resulta casi asfixiante, y las fachadas tan recargadas impiden paradójicamente hacerse una idea cabal de la representación, y así el mensaje resulta, para los arqueólogos modernos, bastante confuso. No obstante, desde el punto de vista artístico, son obras de una armonía notable, de un indudable impacto visual y de una exótica belleza, lo que André Breton hubiera definido como una belleza convulsa.

Las enormes bocas de monstruos conocidas desde los tiempos olmecas, a veces cuatrilobuladas y muy estilizadas, son representaciones de cuevas, es decir, entradas al interior de la tierra, al inframundo. Muy probablemente esas bocas son después las del monstruo de los templos campechanos. Pero el origen del icono, y del concepto asociado, es indudablemente preclásico, también en el área maya, donde lo vemos, por ejemplo, en San Bartolo, con Chaak y el dios del maíz sentados en su interior. En cualquier caso, para los mesoamericanos la tierra es un monstruo zoomorfo, y sus fauces abiertas son las entradas de las cuevas. Por ahí se puede penetrar al inframundo y desde ahí emergen los primeros seres humanos y los bienes esenciales para la supervivencia, como el agua y el maíz. Por las cuevas salen las nubes de lluvia, como creen muchos indígenas todavía hoy. La boca del monstruo, la cabeza del monstruo, es la de un gigantesco ser de aspecto draconiano, del que hay buenas representaciones en el cronista Durán, una lámina en la que los chichimecas salen del mítico Chicomoztoc; y también en la *Historia Tolteca-Chichimeca*, o en el *Códice Azcatitlán*. En estos y otros docu-

mentos se descubre una clara relación entre el llamado monstruo de la tierra y ciertos dragones locativos.

En algunos textos mayas de la época colonial se menciona a un ser llamado Itzam-cab-aín. El nombre se puede traducir literalmente como Dragón-tierra-cocodrilo, y, sin duda, hace referencia a una manifestación sagrada de la propia tierra. El nombre es usado en contextos referidos a los primeros momentos de la creación, por ejemplo, en el *Chilam Balam de Chumayel*: «A esa hora, Uuc Cheknal vino de la séptima capa del cielo. Cuando bajó, pisó las espaldas del Itzam-cab-Aín, el así llamado. Bajó mientras se limpiaban la tierra y el cielo. Y caminaban por la cuarta candela, por la cuarta capa de las estrellas. No se había alumbrado la tierra. No había sol, no había noche, no había luna. Se despertaron cuando estaba despertando la tierra. Y entonces despertó la tierra, en este momento despertó la tierra. Infinitos escalones de tiempo y siete lunas más se contaron desde que despertó la tierra, y entonces amaneció para ellos»[86]. Es evidente que se trata de una hierogamia cosmogónica, la unión del cielo y la tierra para dar lugar a la creación del mundo. Y aquí se muestra claramente que la tierra era imaginada, al menos en episodios de esta clase, como un cocodrilo de aspecto draconiano o monstruoso. También en el *Ritual de los Bacabes* se relaciona al llamado Itzamcab con la creación, en un párrafo de explícito contenido sexual[87].

Del *Itzam* que habitaba el Laberinto de Oxkintok ya he escrito en otro lugar de este libro. El testimonio de don Donato Dzul, el anciano maya de Maxcanú que contó el mito a Ascensión Amador, debe mucho, probablemente, a las leyendas y cuentos que había escuchado desde su infancia, y también a las lecturas que este erudito tradicional había tenido ocasión de hacer en su larga vida. No me cabe duda de que don Donato caracterizó al dragón del Satunsat como el símbolo del mundo subterráneo, del lugar de los muertos, y por ello sería equivalente al monstruo sobre el que descansa Janab Pakal en la lápida que tapaba el sarcófago de la cripta del Templo de las Inscripciones de Palenque. La sabiduría y el poder están guardados en el inframundo por la muerte, y para poder penetrar en los dominios de la muerte sin perecer definitivamente hay que utilizar la magia y las hierbas curativas, como hizo el héroe del mito. Como ya traté de demostrar en un libro anterior, no hay mucha diferencia entre el Cham Tzim de Oxkintok y el Teseo que derrota al Minotauro[88]. Los libros de Chilam Balam mencionan repetidas veces al *Itzam*, aunque el sentido es casi siempre oscuro; en el *Chilam Balam de Chumayel* aparece una profecía que resulta reveladora, dice así: «Despertará la tierra por el Norte y por el Poniente. *Itzam* despertará». No me cabe duda de que el redactor anónimo —que pudo ser el

célebre profeta Balam— empleó el nombre del monstruo como epíteto redundante de la propia tierra a la que acaba de mencionar[89], algo parecido a «cuando despierte la tierra despertará el dragón que habita en su interior». Uno de los más importantes diccionarios mayas coloniales, el *Bocabulario de Maya Than*, dice que ytzam es «lagartos, como iguanas de tierra y agua»[90].

El dios Kawil (o Kawiil, o Kauil) es el personaje que aparece con relativa frecuencia en los códices postclásicos y que fue clasificado por Schellhas con la letra K. Tiene varios rasgos extraordinarios, pero el más importante con toda seguridad es el que una de sus piernas se convierte en una larga serpiente, de aspecto más o menos feroz según las circunstancias de la escena o el estilo del artista. Ese ofidio puede ser considerado un dragón en tanto en cuanto sus dimensiones, su cabeza o sus fauces han sido estilizadas o idealizadas según criterios más simbólicos que zoológicos. La razón de que Kawil sea una serpiente se debe probablemente a que es un dios del rayo, relacionado con las aterradoras tormentas tropicales, y que sus ámbitos de significación son el cielo y la noche, por ende ambas esferas de la realidad cósmica, la superior y la inferior. Los reyes mayas sujetan en la mano el denominado «cetro maniquí», que es una efigie de Kawil, y lo agarran por la pierna serpentina como adueñándose del poder de destrucción del rayo, al igual que Zeus, a la vez que expresan su alianza con el dios para dispensar las lluvias y la fertilidad.

En maya yucateco soga se dice *k'aan*, cielo se dice *ka'an*, culebra se dice *k'an*, y el número cuatro se dice *kan*. Luego la voz kan que, con ligeros matices fonéticos que a los mayas les encantaba transgredir para elaborar sus símbolos y metáforas, significa cielo, culebra y cuerda, además de cosa preciosa o de valor, puede referirse a una u otra de estas cosas de manera indistinta. Como la cuerda es el símbolo fundamental del linaje, del parentesco, la serpiente que agarran los reyes en el arte equivale a decir que Kawil es el dios de la línea de descendencia del rey, el dios de los antepasados, de la legitimidad, de la sucesión dinástica. El ahau sujeta la cuerda, el linaje, expresando de ese modo que lleva la sangre exigida por su condición. Y Kawil luce un espejo en la frente, un espejo que simboliza la comunicación del rey con sus antepasados. El dragón de Kawil, por tanto, en manos de los gobernantes, significa la legitimidad, el poder del rayo y las tormentas, la fuente de la fecundidad de las milpas cultivadas, el cielo de donde proviene su fuerza, y el mundo mismo que domina con sus cuatro partes o rumbos.

La serpiente, o las serpientes, del dios de la lluvia Chaak (o Chahk, o Chaahk), es muy parecida a la de Kawil, aunque en este caso creo que el

símbolo se refiere preferentemente a las nubes cargadas de agua. Vemos esas serpientes con profusión en los códices postclásicos, por ejemplo, en las primeras páginas del Códice de Madrid, en todos los casos claramente relacionadas con el agua de lluvia, que cae directamente de ellas o del dios Chaak, o de ambos, como en la página 9. En esta página la serpiente rodea al dios Chaak, y los dos cuelgan de una banda celestial, y el azul y proboscídeo dios —rasgos también conectados con la simbología de la lluvia— tiene una vasija invertida en el lugar de sus genitales, y de ella salen verdaderos torrentes del precioso líquido. Entre las páginas 12 y 18 hay otros excelentes ejemplos, y la serpiente de la lluvia luce en ocasiones una cabeza amenazadora y de aire draconiano, como en la página 16, en la que está asociada a un Chaak con los rasgos del dios de la muerte, seguramente anunciando catástrofes, inundaciones o sequías[91]. Pero el complejo simbólico está presente desde tiempos muy antiguos en el área maya, por lo menos desde el período Preclásico Tardío (400 a.C.-200 d.C.), que yo prefiero llamar Clásico Predinástico, porque aparece ya de manera meridiana en la Estela 3 de Izapa, en la que Chaak blande su hacha característica mientras la serpiente se yergue a sus pies. Además, conviene recordar que los dioses de la lluvia mesoamericanos, muy probablemente sucesores en el período Clásico de un primer ser olmeca, cuentan entre sus atributos físicos con serpientes dispuestas en lugares significativos: por ejemplo, las célebres anteojeras del teotihuacano Tláloc no son otra cosa en su origen que sendas culebras cerradas sobre sí mismas, y de la boca de Chaak salen serpientes, como lenguas o como vírgulas enroscadas desde las comisuras. Pues la visión y el habla son serpentinas en estos dioses, hay que concluir que el ofidio es el distintivo de su naturaleza, es decir, que el símbolo vale por el dios.

En el continente americano hay otras etnias que utilizan a las serpientes con fines semejantes a los que presumimos querían expresar los escribas del Códice de Madrid. El caso que me parece más revelador es el de los indios hopi del suroeste del territorio actual de los Estados Unidos. La danza de la serpiente de estos nativos, repetida seguramente año tras año desde la Antigüedad remota, implica a los ofidios en la consecución de las lluvias, las serpientes son una suerte de intermediarios ante las potencias que traen y vierten el agua en los campos de cultivo, y los hopi las manipulan en las ceremonias sin miedo a sus mortales mordeduras, de hecho algunos danzantes las llevan en la boca, en una imagen que recuerda mucho a las del dios maya en los relieves y las pinturas. El célebre historiador del arte Aby Warburg dedicó una conferencia, que luego fue una breve monografía, a este tema, del que quedó prendado tras un viaje a la región hopi.

Las imágenes de Chaak y Kawil coinciden en algo muy importante: En las estelas 3 y 10 de Xultún y en el vaso K2772 Chaak tiene una de sus piernas rematada o convertida en serpiente. Y en el vaso, además, de ella sale el dios viejo, como en la serie del Viejo y la Doncella. Eso, junto con el hacha y la antorcha, atributos que también comparten, hacen a ambos una misma deidad, con dos advocaciones, o situaciones, pero iguales sustancialmente, dioses de la tempestad, el rayo, la lluvia, la guerra y el interior de la tierra. Desde luego, la serpiente es cielo y nubes, el hacha rayo, la antorcha fuego, lo que implica poder y fuerza, fertilidad y vida.

Los arqueólogos norteamericanos, y muy especialmente Linda Schele, acuñaron un término para las formidables serpientes que aparecen en algunos dinteles de Yaxchilán: serpientes de la visión. Como se trata de escenas en las cuales el personaje real parece que está en trance después de haberse sometido a distintos suplicios preparatorios, sobre todo la ingestión de drogas y la efusión de sangre, se supuso que el fin perseguido con ese trámite era la visión y comunicación con los antepasados o con los dioses. La idea era muy razonable, pues de las fauces abiertas de estos monstruos ofídicos parece que intentan emerger individuos armados y ataviados con lujo. No parecen divinidades ya que no se observan los atributos característicos de las más conocidas, de manera que sin duda son ancestros que habitan en el ámbito representado por el dragón. La posición reverencial del oficiante en la ceremonia, siempre miembro de la familia real, permite suponer que los aparecidos son fundadores de linajes regios y de dinastías gobernantes. Los monstruos reúnen a veces rasgos de dos especies, como en el Dintel 25 de la Estructura 23, con un cuerpo parcialmente segmentado que parece de centípedo, pero en el Dintel 15 de la Estructura 21 se trata sin duda de un dragón barbado con cuerpo de serpiente de cascabel, mientras que en los dinteles 13 y 14 de la Estructura 20 hay un alto grado de abstracción que los hace menos reconocibles, aunque el Dintel 14 contiene claramente la cabeza de otro dragón barbado[92]. En ocasiones son serpientes bicéfalas ya que tienen una segunda cabeza, mucho más pequeña, en el extremo de la cola. Schele y Miller creen que se trata de un símbolo de la sangre, lo mismo que cuando en esa posición aparecen unos bucles que semejan líquido que fluye, pues a las visiones se llega indudablemente por la sangre, por el sacrificio de la sangre. Precisamente en el Dintel 25 de Yaxchilán la «serpiente de la visión» parece surgir de un recipiente que contiene el papel de corteza que se ha empapado con la sangre de los autosacrificios y que, con toda probabilidad, se quemaba posteriormente. El humo de esos papeles quemados se transforma en

—o constituye en sí mismo— la serpiente, monstruo que sale del Otro Mundo, como queriendo indicar que la sangre *es* la vía al más allá, que el humo de la sangre permite la comunicación, abre el mundo de los muertos y muestra los antepasados y dioses que allí residen.

Es conveniente insistir en que algunos dragones o serpientes mayas —y no sólo en los dinteles de las visiones de Yaxchilán— muestran, en sus fauces abiertas, cabezas, con o sin torso y brazos, de personajes humanos o humanizados. Pueden ser residentes del ámbito que el ofidio representa, o bien símbolos de la naturaleza del monstruo, señales características de su condición y funciones. Uno y otra son indisociables en el contexto en que el dragón aparece, y deben ser entendidos como una frase gramatical. Dado que los mayas creían que todo, o casi todo, lo creado se desdoblaba desde el ser «viviente», susceptible de ser percibido por los sentidos, en una suerte de proyección espiritual relativamente autónoma que era imaginada por lo general con forma animal o compuesta, de ribetes algo fantásticos, cabe pensar que en ocasiones el dragón es el propio «doble» del individuo que asoma desde su interior. Esos compañeros o dobles, las reglas de cuya interacción con los seres o cosas creadas son todavía un misterio, pero que guardan alguna semejanza con los mejor conocidos *nahuales* de los pueblos del altiplano de México, se llamaban en maya antiguo *wayob* (singular *way*), y el jeroglífico que los designa se ha identificado ya hace algún tiempo en las inscripciones clásicas. Muchos retratos de *wayob* pueden verse sobre todo en la cerámica pintada, lo que no es raro ya que esa cerámica estaba destinada con frecuencia a las tumbas, es decir, al Otro Mundo. Curiosamente, el término posee una raíz que se aplica también a conceptos recogidos en diccionarios coloniales como «sueño», «lugar para dormir», «hechizar», «ver visiones», «ser hecho brujo en figura de animal», «transfigurarse», «desaparecerse por encanto», «nigromántico», «encantador que habla con el demonio», y otros.

Serpientes cósmicas existen en otras áreas y tradiciones culturales. Un ejemplo interesante es el de los indios guarao del delta del Orinoco. Ahí las alucinaciones inducidas por el consumo de tabaco no solamente son comparables a la «serpiente de la visión» maya sino que permiten la comunicación con espíritus de diversa clase, el más significativo de los cuales es para nosotros Kanamuno, la manifestación del dios de las lluvias orientales, que se aparece en la forma de una serpiente gigante[93]. Nada más adecuado para describir al Chaak de los códices.

En algunos ejemplos de representaciones de la llamada «serpiente de la visión», sobre todo en el Dintel 25 de Yaxchilán, los adornos de su cabeza pueden ser identificados, según sugiere Barbara Kerr, con flores

de la planta datura (*Datura stramonium*), fuertemente tóxica y que se supone era ingerida por los mayas para obtener las alucinaciones que luego el artista esculpía en la piedra. Tal droga, junto con la efusión de sangre y, sin duda, los ayunos y el aislamiento, provocaban un estado de alteración de la conciencia que facilitaba la comunicación con el Otro Mundo y las visiones de los antepasados.

Uno de los símbolos de poder de los reyes mayas, tal vez el más importante, muy frecuente en las estelas, es la llamada «barra ceremonial», que consiste en una banda de algo más de medio metro con glifos de los astros y constelaciones acabada en cabezas serpentinas de las que suelen emerger dioses o antepasados. Nunca se ha encontrado en una excavación arqueológica un objeto de tales características, lo que hace suponer que estaban hechos de materiales perecederos o que, simplemente, nunca existieron como tales objetos, siendo únicamente signos o iconos presentes en las composiciones artísticas. El rey agarra con los dos brazos, no con las manos, la barra, como si sostuviera un bebé, aunque la postura varía, casi siempre en posición horizontal y algunas veces en un ángulo cercano a los 45º . Obviamente, el *k'ul ahaw* afirma con ese símbolo su relación con el ámbito celestial y con los dioses y antepasados, incluso podría llamársele hijo del cielo, como a los emperadores chinos. También se puede interpretar como que el rey, al ser un sol sobre la superficie de la tierra, proclama igualmente su lugar en el cielo entre los restantes astros o seres celestes. Lo significativo es que la barra es realmente el cuerpo de un dragón, el denominado lógicamente Dragón Celestial, con lo cual se subraya nuevamente la intención de los ideólogos mayas en cuanto a representar las dimensiones cósmicas mediante iconos zoomorfos draconianos.

Kukulcán es el nombre maya de Quetzalcóatl, el esquivo dios centromexicano cuya naturaleza y manifestaciones son todavía objeto de debate. Lo que ahora nos interesa, sin embargo, es solamente su apariencia draconiana, y de ella tenemos cumplida muestra en la ciudad de Chichén Itzá, porque allí se establecieron los toltecas portadores del culto a la serpiente emplumada. Basta con mirar la arquitectura de la urbe para comprobar que muchas columnas, y alfardas o balaustradas de los edificios, son representaciones de la serpiente, y que también está en la pintura mural y en otros elementos ornamentales. Incluso se ha propuesto la hipótesis de que, durante el equinoccio de primavera, la alfarda del templo llamado El Castillo, gracias a un juego de luces y sombras producido a lo largo del día por el movimiento aparente del sol, reproduce un descenso del dios desde el cielo hasta la tierra. Este fenómeno, pero sobre todo los detalles iconográficos del monstruo, per-

miten afirmar que se trata de un símbolo sagrado de la unión de ambos niveles o dimensiones del cosmos, siendo en este caso la serpiente de cascabel un icono político del poder de los gobernantes para actualizar el acto fundacional del universo, renovando así la vida de la naturaleza y de las gentes.

En la figura 287 de su libro *A Study in Maya Art and History: The Mat Symbol*, Francis Robicsek reproduce un vaso pintado de la colección privada de Lee Moore en el que se ve a un magnífico dragón adornado con plumas sujetas a un aparente soporte de estera. Lo interesante de esta escena es que el monstruo —que también se podría describir como un dios con cuerpo de serpiente— se encuentra rodeado de peces, lo que prueba que se trata de un dragón acuático. Tengo grandes dudas de que sea Kukulcán, ya que las plumas parecen más bien un signo de poder o autoridad que el símbolo normal de la región superior del universo, pero, en todo caso, la imagen apunta hacia la significación infernal de esta clase de seres[94].

La serpiente ictiomorfa del vaso de Dumbarton Oaks que ha provocado este libro es, a mi modo de ver, un dragón de las aguas inferiores, un monstruo acuático que simboliza el caos y la muerte contrarios a la voluntad creadora y regeneradora de los dioses. Los rasgos de pez son los que indican el carácter del monstruo, lo mismo que sucede con el dios GI de la llamada Tríada de Palenque, con los atributos de tiburón que lucen a veces los reyes en los relieves, o con las ofrendas de huesos de manatí en algunas tumbas. Incluso, sencillamente, con determinadas conchas marinas. Se trata de una identificación directa de esas aguas sobre las que flota la superficie de la tierra y que separan a los seres humanos del inframundo, siendo a la vez el camino inexorable de los muertos hacia su destino. Por otro lado, es importante tener en cuenta que la escena del vaso de Dumbarton Oaks no es única, sino que forma parte de un patrón de los que caracterizan a los mitos expresados a través del arte maya. En otros vasos del catálogo de Justin Kerr se ven escenas semejantes, e incluso en fragmentos cerámicos que aparecen en las excavaciones recientes podemos contemplar el modelo: por ejemplo, en un fragmento encontrado en Motul de San José, una ciudad próxima al lago Petén Itzá, se ve con toda claridad al dios Chaak enarbolando su hacha para asestar un golpe a un dragón acuático de terrorífico semblante, mientras que en el otro lado un personaje joven, que puede ser el dios del maíz, tumbado con el vientre sobre el suelo, en una postura que tal vez sugiera que se trata de un nadador, se dispone a alancear con la mano izquerda al temible monstruo[95]. Es una escena en la que están ausentes las barcas o los signos inequívocos de agua, seguramente

por lo reducido del espacio disponible, pero que presenta suficientes indicios de que transcurre en el medio marino. Que el compañero de Chaak sea probablemente en este caso el dios del maíz nos hace recordar la frecuencia con que ambas deidades se representan en las bocas de las cuevas, en las fauces del monstruo de la tierra, y permite también especular con la idea de que el llamado dios del mes Pax, que es el que aparece en el vaso de Dumbarton Oaks, sea precisamente un avatar, quizá relacionado con el calendario, del dios del maíz. Obviamente, la parte sustancial de la biografía mitológica del dios del maíz tiene lugar en el inframundo, donde debe vencer a las fuerzas de la muerte y la aniquilación para poder después resurgir vivo, como lo hace, de la muerta y enterrada semilla, la básica planta alimenticia, y esa resurrección, apenas sugerida en el *Popol Vuh* de los mayas quichés, es posible que esté condicionada por la derrota del dragón acuático y por la ayuda del dios de las tormentas Chaak.

El vaso K1391 contiene una escena que es sensiblemente igual a la del fragmento de Motul de San José, con el dios Chaak y un joven personaje que puede ser el dios del maíz.Y en el vaso K1742 volvemos a encontrar la misma escena, aunque en este caso el joven tiene un aspecto de guerrero mucho más definido, y el dios Chaak permanece sentado con cierto aire pasivo, si bien alza igualmente su hacha. Todo ello ratifica la afirmación de que estamos ante un patrón artístico que retrata una y otra vez un hecho crucial de la cosmogonía maya, semejante en valor y trascendencia al que también se repite con frecuencia mostrando al dios del maíz que sale del caparazón de la tortuga —o de otro monstruo telúrico de igual valor simbólico—, lo que, metodológicamente, favorece el aislamiento y la clasificación de los que llamaríamos los grandes momentos de la mitología prehispánica.

En el faldellín de uno de los músicos representados en las pinturas murales de Bonampak aparece el mismo dios que blande la lanza para clavársela al dragón marino en el vaso de Dumbarton Oaks. ¿Significa esto que las efigies de los dioses sirven como ornamentación de los atavíos de ceremonia, o es que *ése* músico particular está relacionado con el dios o con el mito reproducido en la escena del vaso, o tal vez toda la orquesta, o incluso la celebración a la que asisten los músicos?

En la ciudad de Copán, en la actual república de Honduras, hay algunos monumentos notables y fuera de lo común. Son denominados altares, agrupándolos en la categoría de las esculturas con forma de tambor de poca altura, labradas o lisas, que suelen encontrarse en la mayoría de las ciudades mayas. También se han llamado zoomorfos, poniéndolos en parangón con los de la vecina ciudad de Quiriguá. Un

conjunto de tres altares conocidos con la letra G representan a la serpiente bicéfala o monstruo cósmico, por lo general con un aspecto determinado en cada extremo, de modo que una cabeza parece indicar lo vivo y la otra lo muerto, seguramente simbolizando las dos caras del sol, en el día y en la noche, y las dos dimensiones del universo. Otro altar, coetáneo de los anteriores, el número 41, reproduce, de manera mucho más realista, con la apariencia de un enorme cocodrilo-lagarto-serpiente, el monstruo de la tierra, lo que algunos autores han llamado también monstruo *cauac* o monstruo *witz* (en este caso representaría una montaña, la montaña del origen, es decir, la tierra misma que emerge del océano primordial); por las fauces del extraño ser asoma un personaje juvenil, sin duda el dios del maíz, y en la cola hay otra cabeza, la conocida faz del monstruo del interior de la tierra, con la mandíbula inferior descarnada y los signos de muerte llamados emblema cuatripartito[96]. Parece claro que los copanecos tenían mucho interés por los monstruos cósmicos, porque también el Altar 5 es una gran cabeza calavérica representativa de la esfera telúrica. Al ser los altares complementos de las estelas, es preciso referirlos a ellas, a su significado, como jalones temporales y como manifestaciones de la función y naturaleza de los gobernantes; estos altares de Copán señalan probablemente la proyección de los reyes sobre el cosmos, su dominio del espacio trascendente.

En Toniná los difuntos de la nobleza están representados, no en el ámbito celestial, como sucede con la realeza, sino en espacios terrestres, algunos de ellos marcados como la piel de los cocodrilos cósmicos. Es innegable que todos estos monstruos son metáforas basadas en los relatos mitológicos de la creación, en los que es posible insertar numerosas asociaciones —tiburones por océano, cocodrilos por superficie acuática, pájaros por cielo, nenúfares por capa de agua subterránea, serpientes por nubes, etc.— y que son intercambiables ya que el agua puede estar en el cielo o en el interior de la tierra, lo mismo que pasa con las nubes, y también hay pájaros de la noche, y la noche, y el cielo nocturno, equivalen a la relativa oscuridad que reina en el inframundo.

El impresionante dragón barbado del Dintel 3 del Templo IV de Tikal arquea su cuerpo formando una bóveda por encima de la figura del rey Yikin Chan Kawil, que gobernó en la primera mitad del siglo VIII. De sus fauces abiertas surge el dios Kawil que a su vez presenta en la mano izquierda otra imagen divina. La cola de la serpiente remata en una cabeza descarnada. Es una imagen del dragón cósmico semejante a las de Copán, que relaciona el destino de la monarquía maya con el concierto universal.

El dragón barbado, sin embargo, tan frecuente en las cerámicas pintadas y en los relieves, es casi siempre una metáfora del Otro Mundo, especialmente, aunque no siempre, del mundo de los muertos, del interior de la tierra. Sus fauces descarnadas rodean y engullen a Janab Pakal, que cae hacia su destino de rey difunto, en el relieve de la tapa del sarcófago donde fue depositado, en la cripta del Templo de las Inscripciones de Palenque. El mascarón esquelético y los signos de muerte, del sol de la noche, expresan claramente esta asociación. En esculturas como los dinteles de Yaxchilán que acabo de mencionar se dan motivos celestiales y otros del inframundo, las retículas y los signos lunares indican la noche del reino subterráneo, y las bandas celestiales hacen sin duda referencia al cielo nocturno, como sucede en la lápida de Palenque. Creo que el dragón barbado es un símbolo general para el Otro Mundo, que puede referirse al inframundo cuando está descarnado o lleva signos de muerte, y asimismo a la esfera superior o celestial cuando no los lleva.

Otros autores prefieren ver al dragón barbado como un símbolo del viento y el aliento de vida. En algunas pinturas el animal parece exhalar fuego por su boca, lo que tal vez podría emparentarlo con la mexicana *xiuhcoatl*, serpiente de fuego que tanta relación guarda con Quetzalcóatl, y favorecer el paralelismo con los dragones medievales europeos. Si, como afirma Karl Taube, hay una oposición de símbolos en el arte maya entre el centípedo, que señalaría al inframundo, la oscuridad y la muerte, y la serpiente, que estaría del lado del cielo y la vida —con el testimonio de las ocasiones en que de los ofidios salen las volutas que simbolizan el aire y la respiración— entonces habría que revisar las interpretaciones habituales de imágenes como las serpientes de la visión. No creo que, en términos generales, exista tal dicotomía, de hecho las mandíbulas telúricas en las que se hunde Janab Pakal en la lápida de la tumba de Palenque, y que para Taube pertenecen al centípedo, lucen unas copiosas barbas. Con las connotaciones particulares según los contextos, que se traducen en rasgos o atributos ocasionales, creo que el dragón barbado es principalmente un símbolo locativo, como lo es el monstruo de la montaña *witz* o la misma banda de signos celestiales que forma casi siempre el cuerpo del dragón de la barra ceremonial[97].

El dragón barbado es un icono cuya barba denota sin duda su antigüedad. De igual modo que el arte maya presenta a los antepasados frecuentemente con barba, así hay que pensar que los apéndices vellosos indican vejez, lo que parece muy lógico dado el tiempo que el pelo facial tarda en crecer entre los indígenas americanos. Los mayas no sabían

representar a un monstruo, o a cualquier animal, anciano, de modo que optaron por la convención de ponerle una larga perilla. Ese dragón es, por tanto, probablemente, cosmológico, del momento de la creación, relacionado con la tierra y el cielo.

No hace muchos años un investigador norteamericano llamado Saturno tuvo la fortuna de hacer un descubrimiento sensacional. Inspeccionando los destrozos causados por los saqueadores en un pequeño asentamiento llamado San Bartolo encontró un conjunto de pinturas murales en excelente estado de conservación que cubrían las paredes de un modesto edificio adosado a una pirámide. La noticia saltó en seguida a los medios de comunicación porque esas pinturas se fecharon en el Preclásico Tardío, en el período que yo prefiero llamar Clásico Predinástico, hacia el siglo I a.C., lo que las hacía más antiguas que cualquiera otra de cierta extensión hallada en las Tierras Bajas mayas[98]. La iconografía de las pinturas era interesantísima y mostraba claramente que ciertas prácticas y creencias religiosas eran ya vigentes siglos antes de lo que se podía pensar. En el muro del norte de la estructura llamada cámara de las pinturas Sub-1 se veían hasta catorce personajes, siete de los cuales caminaban o se apoyaban, erguidos o arrodillados, sobre un largo y cambiante dragón marcado en la parte inferior por unas huellas de pies —lo que indicaba sin ninguna duda su carácter de «camino», «lugar» o «vía de comunicación»— y que levantaba en un extremo del muro su grande y muy complicada cabeza. Como el dragón parecía salir de un fantástico árbol se podría poner en parangón con los ofidios que están en otras obras de arte, como los tableros de Palenque y algunas vasijas policromadas. No cabe duda, pues, de que se trata de otro dragón cosmológico, seguramente telúrico, ya que el principal de sus habitantes es al parecer el dios del maíz.

Tal vez se puede afirmar que los dragones primeros de la iconografía maya, como el de los murales de San Bartolo, son sobre todo locativos, indican lugares, por lo general mitológicos, cosmológicos, en ocasiones expresando conceptos todavía más abstractos. La composición de las pinturas del muro norte de San Bartolo es sensiblemente igual a la del famoso vaso Princeton: las mujeres atienden a un dios en la escena del lado derecho, mientras que en el lado izquierdo se produce un acontecimiento aparentemente muy distinto y que tiene que ver con el sacrificio, la sangre y la regeneración. Probablemente se trata de un patrón significativo que es al mismo tiempo ejemplo del arte narrativo en secuencia y expresión de las asociaciones mitológicas esenciales.

En los oscuros párrafos que constituyen los llamados *Libros de Chilam Balam*, manuscritos de época colonial en los que los mayas

sojuzgados trataron de perpetuar algunas de sus tradiciones y creencias, además de dejar constancia de los sucesos que les afectaban en su tiempo, hay una referencia interesantísima a una figura llamada *canhel*, término que en el siglo XVIII Beltrán de Santa Rosa traduce como «dragón». El texto dice que era una insignia que portaba un ser denominado Chac-xib-chac, y que fue despojado de ella. En mi edición del *Chilam Balam de Chumayel* el colaborador indígena con el que trabajé prefirió traducir la palabra por Serpiente de Vida. En cualquier caso parecen claras dos cosas, que se trataba de un distintivo y que tenía forma o aspecto de ofidio. Como lo llevaba una divinidad de la lluvia, Chac-xib-chac, que está estrechamente vinculada con el dios K, es decir, con Kawil, en las vasijas pintadas del período Clásico, nada más fácil que sugerir que el *canhel* era algo semejante al célebre «cetro maniquí» que enarbolan los reyes clásicos, un cetro que les confiere poder sobre el rayo y las fuerzas celestes de la guerra y la fertilidad, además de reafirmar su legitimidad dinástica. Luego *canhel* sería en la época tardía y en el primer siglo de la colonia un apelativo para el dios Kawil (cuyo nombre tardío pudo ser Bolon Dzacab) en su calidad de asociado de Chaak y dador de lluvias, y de ahí que se le llame también Serpiente de Vida, un dragón celestial[99].

La barra ceremonial en estelas de Copán.

El dragón-cocodrilo de la Estela 25 de la ciudad prehispánica de Izapa, hoy ubicada en el estado mexicano de Chiapas, no es otra cosa que la versión zoomorfa de las raíces del árbol de la vida, el árbol del centro del mundo, el *axis mundi*[100]. Este eje suele tener por arriba un pájaro posado en la copa, y por abajo un cocodrilo como raíz que

penetra en el interior de la tierra, aunque estos elementos son variables, tanto debido a la época como al lugar o la tradición en que la manifestación artística se sitúe, incluso tal vez debido al gusto personal del gobernante de turno o del propio artista que realiza la obra, por eso pueden ser sustituidos por aves o seres alados de fantástico aspecto y por mascarones descarnados de diverso tipo. Todo ello viene a significar lo mismo, la columna originaria y esencial que se encuentra en el centro del universo, que mantiene separados los dos estratos cósmicos, la tierra y el cielo, y que a la vez constituye la vía de comunicación y tránsito entre ambos, una comunicación que para los mayas era crucial, que permitía el periplo de los difuntos, el movimiento de los astros, la sucesión de los días y las noches, la existencia del tiempo y la organización de todo lo creado. Que éste era un concepto bien establecido y desarrollado entre los mayas lo demuestra el que la escultura de Izapa es muy temprana, precursora y obvio antecedente de la de los mayas de las Tierras Bajas de la península de Yucatán, como lo fue igualmente la escultura de Takalik Abaj, también en la costa del Pacífico, y que no sólo está expresado en la Estela 25, sino también en las estelas 2, 5, 10, y 27. El arte de Izapa es mucho más narrativo que el de los posteriores centros mayas del norte, y por eso podemos atisbar algunos de los grandes principios de la mitología mesoamericana plasmados en la piedra.

Imix es el nombre del primer día de la veintena que, combinada con trece numerales correlativos del 1 al 13, forman el ciclo calendárico de 260 posiciones distintas (13 por 20) llamado *tzolkin*. Dado que éste es un calendario de gran importancia religiosa, adivinatoria y ritual, la veintena está cargada de significado y simbolismo, como también, a su vez, los números. Se ha dicho que Imix quiere decir «cocodrilo», o «lagarto», y que tiene su parangón en el día Cipactli de la veintena de los pueblos nahuas del altiplano de México. Sin embargo, el jeroglífico que leemos imix en las inscripciones prehispánicas es la representación aparente de un nenúfar, lógicamente muy estilizado. El nenúfar era para los mayas —y en cierto modo para los egipcios— una planta relacionada con el inframundo, ya que hunde sus raices y su tallo en el agua, y en ella vive, por lo cual serviría para hacer una excelente elipsis —o metáfora temática, según el término bastante rimbombante acuñado por algún escritor— para señalar al dragón acuático.

Evidentemente, todo buen conocedor del arte maya echará de menos algún tipo de serpientes no mencionadas aquí. Terminando este apartado he recordado las serpientes jeroglíficas, como las magníficas de la acrópolis de Ek Balam, en el norte de la península, y hay otras cu-

lebras en lugares tan insospechados como los tocados de la diosa Chak Chel, o Ix Chel en los códices. No he pretendido ser exhaustivo, sino mencionar algunos ejemplos que considero especialmente significativos para los propósitos que persigue este libro.

La barra ceremonial y otras expresiones locativas

El emperador de China era el «Hijo del Cielo» y el «Hijo del Dragón». El dragón es una representación del cielo. Entre los mayas sucede algo parecido: el rey sostiene entre sus brazos la llamada «barra ceremonial», que es una representación del cielo, con toda seguridad el cielo nocturno, lo que le convierte en señor o hijo del cielo, un ser sagrado o divino. Pero ese cielo es a su vez un dragón, como se ve bien gráficamente en el libro prehispánico denominado Códice de Dresde, en la escena del diluvio, en la página 74. En los relieves de las estelas clásicas es frecuente que de los extremos de la barra ceremonial surjan cabezas serpentinas, o bien cabezas de dioses relacionados o simbolizados por serpientes, especialmente Chaak y Kawil.

Para algunos investigadores, el dragón celeste maya tiene claros antecedentes en los dragones olmecas, pero es en la civilización del sureste de Mesoamérica donde prolifera. Al fin y al cabo la barra ceremonial sólo es una reducción del gran monstruo cósmico que podemos ver en la estructura Papagayo y en el Altar D de Copán, o en el llamado trono cosmológico del Palacio de Palenque. Según los epigrafistas, su nombre está en la Escalera Jeroglífica de la ciudad de la cuenca del Motagua. El marco del icono heráldico en estuco pintado de la estructura Margarita de Copán (Estructura 16sub) es un cocodrilo-venado estelar, que tiene cabeza y cuerpo de cocodrilo, pezuñas y orejas de venado y en el ojo el signo de estrella. Puede ser una constelación, pero también, y quizás con mayor probabilidad, el mismo dragón celestial. Otros ejemplos importantes están en la epigrafía de la plataforma interior del Templo XIX de Palenque, la Estela 16 de Dos Pilas, la Estela 2 de Aguateca, y el plato cósmico K1609, además de la citada página 74 del Códice de Dresde[101].

Wacah Chan es el supuesto nombre que tiene para algunos autores, como Linda Schele, el «árbol del mundo» (*axis mundi*) o «árbol de la vida», atravesado en los relieves del Grupo de la Cruz de Palenque por la serpiente celeste, y coronado por el pájaro celestial, una hierofanía del dios creador Itzamná. En las estelas clásicas el rey es ese árbol, y la barra ceremonial que porta, sujetándola de manera que cruce de parte a parte por delante de su pecho, es la misma serpiente-dragón que po-

demos ver, por ejemplo, en la magnífica lápida que cubría el sarcófago del *k'ul ahaw* Kinich Janab Pacal, uno de los monarcas más poderosos y longevos de toda la historia de las Tierras Bajas mayas. No en vano los aztecas llamaban a su gobernante supremo, el *tlatoani*, con el nombre del árbol más viejo, símbolo de la unión con los antepasados residentes en otras capas del cosmos, por ende intermediario con las fuerzas que configuran el universo todo, *ahuehuete*. El árbol sagrado no es sólo esta clase de símbolo, sino que expresa permanencia, arraigo, fuerza, y el rey da la sombra protectora, acoge bajo sus ramas a sus súbditos, les indica el camino de la vida a través del eje que conecta el inframundo, el país de los muertos, con el cielo, el horizonte de la resurrección[102]. Pero recordemos que un árbol, o cualquier planta o mineral o animal, nunca son sagrados como tales sino en cuanto participan en una realidad trascendente y porque *significan* esa realidad. No cabe duda de que la profusión de motivos ofídicos, o claramente draconianos, en el atavío de los reyes señala incluso a la identificación del gobernante con los saurios cosmológicos; hasta en las orejeras de jade se encuentran a veces motivos de la serpiente de nariz cuadrada, tal vez una referencia a la ceiba sagrada, al árbol de la vida, con lo que se refuerza la idea de que el ahau es el centro del universo y la línea que une sus distintos niveles. En las estelas de Izapa, antecedentes artísticos y narrativos de lo que serían las esculturas mayas peteneras y de la cuenca del Usumacinta, se ve al saurio de la tierra uniéndose como potente raíz a la esbelta ceiba; son imágenes cuyo espacio será ocupado luego por el todopoderoso rey, definitivamente convertido en el pilar del orden y la armonía cósmicos.

En un gran número de relieves (estelas, dinteles, por ejemplo, las Estelas 5 y 6 de Yaxchilán, la Estela 2 de Bonampak, la Estela 16 de Dos Pilas, la Estela 22 de Naranjo, la Estela 31 de Yaxhá) los gobernantes mayas lucen enormes tocados-torre cuyo primer piso, el que encaja en la cabeza del individuo, está constituido por la mandíbula superior de un ser zoomórfico de tipo draconiano o al menos saurio. Mi opinión es que esa parte del tocado es una especie de yelmo y que indica el ámbito en el que está situado el portador en esa ocasión. Más que un emblema o una entidad sobrenatural identificativa —como lo son otros niveles del tocado— o protectora, lo que expresa la cabeza de perfil del monstruo es una localización, igual que en las ocasiones en que un personaje, casi siempre un ancestro o un dios, sale o asoma por las fauces de un dragón completo.

Chaak y Kawil deben ser dos advocaciones de la misma divinidad, un ser sobrenatural que está en el cielo y en el inframundo, que está

contenido en el dragón celestial, la formidable tormenta tropical, los poderosos rayos de fuego que descarga, la luz cegadora del relámpago y el espantoso sonido del trueno. Tanto Chaak como Kawil son parcialmente ofidios, por ejemplo, en el Códice de Madrid y en el cetro que portan los señores en las estelas. Probablemente este dragón es el símbolo del poder real, como en China, y por eso los *k'ul ahaw* lo enarbolan orgullosos. Chaak es el poder de las aguas celestiales, que dan la fertilidad a los campos y la vida a las gentes, y Kawil es la fuerza terrible del rayo destructor, el poder que humilla y aniquila a los enemigos del reino. Así, los reyes mayas son como Zeus, dioses que someten a sus antagonistas con el fuego celestial. Se ha dicho a menudo que el dios Kawil es el patrono de la sucesión dinástica, afirmación que se apoya en que el sucesor postclásico y colonial de Kawil llevaba por nombre Bolon Tzacab, término que puede traducirse como «numerosos nombres, o numerosas generaciones». Kawil es «el que lleva el espejo», y de ahí se desprende que una pieza clave de la acción de los reyes mayas, y de la sucesión en las dinastías, fue la comunicación con los antepasados a través del espejo mágico, de los negros espejos de obsidiana tantas veces representados en las cerámicas pintadas. Kawil proporciona a los monarcas el poder del fuego del cielo tormentoso, pero también la capacidad de la visión del Otro Mundo donde radica la legitimidad de la descendencia.

Muy distinto es el dragón del inframundo, o del Otro Mundo. Cuando el dragón barbado se refugia en el mundo de abajo (puesto que es señor de las aguas, lo es también y sobre todo de las aguas inferiores, de las que separan el país de los vivos del país de los muertos, mares, lagos, cenotes, ríos subterráneos), la sequía y la muerte amenaza a los hombres. Entonces, para que no prevalezca el caos, los héroes divinos deben restablecer el orden. Aparecen los dioses sauróctonos que, a la manera de Zeus contra Tifón, deben descender a las profundidades, luchar y vencer a la bestia. Este es sin duda el tema del vaso de Dumbarton Oaks descrito al principio del libro, los dos dioses se pueden identificar con el sol, el héroe primordial entre los mayas (Hunahpú vence a las fuerzas negativas y entrópicas del Xibalbá en el *Popol Vuh*, y en el moderno mito de Maxcanú el sol Cham Tzim derrota igualmente al endriago en su propio terreno, las profundidades de la caverna). En el vaso de Dumbarton Oaks el dragón barbado tiene cuerpo de pez, para mostrar claramente su naturaleza acuática, y flota en las aguas inferiores, a donde llegan, medio sumergidos, los héroes-dioses, equivalentes a Hunahpú e Ixbalanqué, porque en tales mitos cosmogónicos mayas los héroes van siempre por parejas, subrayando el

carácter dual que domina la estructura del pensamiento indígena, contrariamente a lo que sucede en la tradición del Mediterráneo oriental, donde el héroe suele estar solo.

Con el fin de buscar un contexto modélico para este importante icono localizador cosmológico voy a repasar brevemente algunas vasijas pintadas del catálogo de Justin Kerr:

En la K531 sale por sus fauces un personaje joven con orejas de venado tocando una trompeta-caracola. El propio dragón ostenta un asta y una enorme oreja de venado con un signo *caban* como los de la diosa lunar. El mismo esquema se repite en K556, aunque ahora el personaje emergente es el llamado «viejo de la luna», tal vez el dios N.

El cetro-maniquí en relieves de Yaxchilán y Quiriguá.

En la K595 sale del dragón un joven que parece el dios del maíz. Y aquí el dragón tiene en el cuerpo signos de agua, además de cola de pez. Es un dragón acuático, y tal vez por ello hay otros seres sobrenaturales en la escena armados con lanzas y en actitud amenazadora, como si fueran a combatir o matar al dragón. Esta escena se desarrolla en el agua pues hay otros grandes peces, y un monstruo *witz* (representación icónica de la montaña primordial, la primera tierra) sobre el que se encarama uno de los personajes con lanza.

En la bellísima K688 el dragón sólo indica el carácter del espacio, el inframundo, donde se desarrolla la escena, con tres personajes divinos en animada conversación. Esa localización está acentuada por la presen-

cia de otras pequeñas cabezas de dragones barbados en los tramos de una larga soga que rodea a los seres sagrados.

En K1081 el dios Kawil, cuya pierna serpentina rodea a la muchacha lunar, y por cuyas fauces aparece el viejo dios, se presenta ante dos divinidades entronizadas con cuerpos atados en sendos fardos, como si estuvieran muertas, o recién nacidas, colocados sobre dos enormes bultos o cojines pseudoglíficos. Lo importante para mí es que estos dos seres predominantes son los mismos que en el vaso de Dumbarton Oaks atacan al monstruo marino, el dios Chaak y el dios del mes Pax, que parece una advocación del dios solar. La relación de Kawil con el inframundo, ya lo sabemos, es la relación del dragón-rayo de las tormentas nocturnas con el agua de la tierra.

En la K1604 el que sale de las fauces del dragón barbado es precisamente el dios Kawil.

En la K1609 el dragón barbado es una ramificación de un Chaak que está en el agua, aunque hay otro dragón barbado de carácter aparentemente celestial. Nuevamente, como en la escena anterior, los mayas reiteran asociaciones fundamentales como la del dragón, Chaak y Kawil.

En la K1742 un guerrero armado con lanza y escudo hace frente al dragón barbado de cuyo interior emerge un personaje de rango, tal vez un antepasado.

En la K1813 vuelven a aparecer los dos dioses-fardos en un trono asistiendo al acoso del dios viejo que sale del dragón barbado, que es la pierna de Kawil, a la muchacha desnuda que está rodeada por el mismo ofidio.

En la K1873 otros seres jóvenes atacan al dragón armados con escudos y unos propulsores que son cabezas.

En la K2213 el viejo que sale del dragón habla con Chaak que danza con su hacha y un sílex cefalomorfo. Mientras, otro ser sobrenatural sostiene en brazos a un niño.

En las vasijas K2284 y K2595 se presenta una clara asociación entre el dragón, que en la primera parece celeste —cielo de la noche— y está rodeado de estrellas, y uno de los dioses de la muerte y el sacrificio.

La K2772 tiene una de las escenas más complicadas e interesantes de toda la iconografía clásica maya: la acción transcurre en el interior de la tierra, o en la luna, con arquitectura llena de signos *caban* y el dragón Kawil enmarcando a los actores. Hay mujeres en un trono y hombres arrodillados. Y el dios Chaak en el techo.

En la K1341 Kawil está separado de su pierna, de su dragón, que aparece al lado, y conversa con una cabeza. La versatilidad iconográfica de este dios no hace sino subrayar su naturaleza: tanto si su pierna es

un dragón, si sale del interior del dragón, como si tiene al dragón a su lado, lo que el artista desea expresar es que Kawil es inseparable del monstruo, que su personalidad depende de tal relación, que es un dios íntimamente vinculado a la significación del espacio draconiano.

En la K6036 el dragón de Kawil sale de un espejo que sostiene una mujer. Aquí el dios está sentado en sus fauces. La cadena de relaciones, entonces, es tierra/luna-mujer-dragón-espejo, símbolos todos de fecundidad, del inframundo y de la noche. La aparición del espejo es especialmente relevante, y no sólo porque sea uno de los rasgos del dios Kawil, que lo lleva en la frente, y del que sale el hacha o la antorcha, sino que son muchas las escenas de corte en las que el rey mira un espejo, prueba, a mi modo de ver, de que está comunicándose con el Otro Mundo[103].

Finalmente, en un vaso de fondo negro reproducido por Robicsek y Hales en su libro de 1981, se ve una extraordinaria escena: dos personajes humanos sentados en un ambiente vegetal flanquean a un niño-jaguar (cuerpo de niño, cara de adulto, y orejas, cola y garras de felino) que está tumbado en un gran plato moviendo las piernas y los brazos. De él parece surgir una serpiente-dragón con penacho de plumas sobre estera en el cuerpo, y unas enormes fauces que parecen querer abarcar un escudo jeroglífico[104]. Es muy probable que se trate de un sacrificio, del relato de la muerte temporal de un cuerpo sideral, como sucede con más claridad en otros vasos que narran el ciclo del niño-jaguar, que los personajes humanos sean los equivalentes clásicos de Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, la primera pareja del *Popol Vuh* que descendió al inframundo, y que el dragón indique el carácter astral del protagonista, el sol de la noche. La sierpe dragón emplumada parece que va a engullir un escudo con el signo del mismo jaguar, con lo que se verifica su carácter localizador.

El cosmos maya tiene cinco posibles facetas, o tal vez divisiones, o dimensiones, que voy a enumerar usando los términos tradicionales yucatecos:

1. *Yokol Kab*: Toda la tierra visible. La Tierra en general, como se entiende en una frase del tipo de «todos los países de la tierra».

2. *Baalkah*: La gente que puebla la tierra. La Tierra, pero con sus pobladores, es decir, anteponiendo en la definición el hecho del poblamiento.

3 *Kaan*: El cielo, lo que hay encima de la tierra visible, el ámbito por el que se mueven los astros que podemos ver y por donde transitan las aves y las nubes. Donde reside y estalla la tormenta.

4. *Tan Kukulá* (*Tan Kukulhá*): Abismo de agua profunda. Agua muy honda y sin suelo. Los escritores de la colonia decían que para los mayas era un equivalente del infierno.

5. *Xibalbá*: Lo que se desvanece, lo oculto. El lugar oculto. Lo que está dentro de —o contenido en— la tierra. El inframundo.

En la mentalidad antigua, según se puede deducir de las inscripciones y la iconografía, las categorías 3, 4 y 5, forman juntas una realidad que conviene llamar Otro Mundo, el lugar de los dioses, de los espíritus, de los misteriosos *wayob*, al que se viaja en el sueño o que se puede entrever en los estados de alteración de la conciencia, cuando se han ingerido drogas, o se han pasado muchos días en aislamiento, ayunando y sometido a crueles laceraciones. También se accede al Otro Mundo a través de los espejos mágicos, o penetrando en las cuevas, en los laberintos y en determinados cenotes o pozos.

Esas dimensiones de la realidad, y esas vías de acceso a ellas, fueron representadas mediante convenciones artísticas, símbolos zoomorfos, rostros monstruosos, cláusulas jeroglíficas, y otros signos, en fin, de complicada y a veces dudosa interpretación. La barra ceremonial es uno de tales signos.

Para los mayas la tierra, por ejemplo, podía ser representada como un gigantesco cocodrilo que flotaba lánguidamente en una laguna sin fin. Su dura y rugosa piel se avenía bien con la superficie irregular sobre la que posaban sus pies. De la elección de tales símbolos zoomorfos dedujeron el catálogo de los atributos de sus reyes y la sintaxis de las narraciones míticas que pueblan algunas obras de arte. Y en ello se encuentran sorprendentes paralelismos: la composición del mural norte del edificio de las pinturas de San Bartolo, en Guatemala, con la mayoría de los personajes situados sobre el lomo de una serpiente-dragón, es sensiblemente igual a la que aparece en un sello babilónico en cuya escena Marduk persigue a Tiamat[105]. No es la única cultura que elige un dragón como materia prima de la tierra primordial, y como símbolo para su representación, Marduk hizo la tierra con el cuerpo del dragón Tiamat, y para los aztecas la tierra era el monstruo saurio Cipactli, y tanto el griego Tifon como el Vitra del hinduismo tienen vinculaciones significativas con ese complejo simbólico.

Otra forma de apreciar la importancia de las criaturas acuáticas de valor cosmológico es la presencia de figuritas de cocodrilos en las ciudades arqueológicas. Por ejemplo, tanto en Oxkintok como en La Blanca y El Mirador se han hallado objetos tallados en concha —detalle éste de especial significación, como es obvio— normalmente situados en un contexto de ofrendas de dedicación de edificios o funerarias, que representan cocodrilos[106].

Hay una interesante relación entre Kawil y los espejos. No solamente lo lleva el dios en la frente, sino que en ocasiones lo presenta de una

manera claramente significativa, como sucede en las figurillas estucadas que los arqueólogos descubrieron en la Tumba 195 de Tikal, muy probablemente aludiendo al inframundo, lugar de Kawil y de su serpiente. Esa relación se amplía en casos en los que aparecen signos jeroglíficos de espejo T617 (según la clasificación del mayista Eric Thompson) en barras ceremoniales de las que emergen seres sobrenaturales, como en la que sujeta el rey de Naranjo, Kak Tiliw Chan Chaak, en la Estela 22, o en el árbol cosmológico de la lápida del sarcófago de Janaab Pakal de Palenque. Allí están los espejos transmitiendo la idea de pertenencia a esa región esencial en el pensamiento religioso maya que es el infierno, palabra procedente del latín *infernus*, que a su vez se forma con *inferi*, lugares inferiores, sin que se pueda deducir de la etimología ninguna otra connotación. Porque Janab Pakal se dirige al mundo de los muertos, y Kak Tiliu Chan Chaak se declara dominador del universo, de lo que se encuentra arriba y de lo que se encuentra abajo, y Kawil es un dios infernal por excelencia, un dios oscuro, el señor del rayo de las tormentosas noches tropicales.

En las paredes del corredor occidental de la Casa E del Palacio de Palenque hay una pintura mural que representa una serpiente gigante enmarcando la puerta del extremo norte. Dado que toda la estructura arquitectónica está llena de motivos artísticos relativos al inframundo, es lógico pensar que estamos aquí ante una expresión locativa: un dragón del interior de la tierra, del mundo de los muertos. Ello se ve corroborado por la inclusión en el mural de dos fantásticos peces que parecen juguetear con el enorme ofidio. Es decir, se trata sin duda de un dragón acuático, el que se mueve en el mar subterráneo[107]. La pregunta inevitable es: ¿qué funciones tenía esa habitación palencana, y la casa toda, incluso el Palacio, para que la ornamentación insista en los motivos propios de una tumba? Y la respuesta no puede ser otra que subrayar de nuevo el carácter cosmológico de la mayoría de las edificaciones mayas, posiblemente con fines rituales, para crear los ámbitos propicios a las ceremonias, a las deambulaciones. El llamado Palacio es, evidentemente, algo más que una residencia para reyes o nobles, a la manera de lo que tal término implica en el mundo occidental moderno, es sin duda también el lugar en el que los monarcas y los sacerdotes celebraban sus encuentros con el Otro Mundo.

Una de las facetas más interesantes del icono del dragón en la cultura maya es la asociación-oposición de este símbolo con el del jaguar. En la inscripción de la Estela C de Quiriguá, donde se narra la creación del mundo el 13 de agosto de 3114 a.C., se describen las piedras-trono que los dioses disponen como jalones o cimientos del cosmos, uno de

esos tronos es un jaguar, y el siguiente una serpiente; el tercero está relacionado con el agua. La importancia de este modelo cosmogónico en el arte maya viene determinada por su vinculación con los procedimientos de caracterización y legitimación de los gobernantes clásicos. En el Tablero del Palacio de Palenque se representó una ceremonia de traspaso del poder en la que los padres del rey Kan Xul aparecen sentados en una suerte de tronos de los que salen cabezas de jaguar y serpiente respectivamente, mientras que el propio rey lo hace en otro adornado con un monstruo acuático. Esa serpiente que sirve de asiento a la madre del soberano es ahí el dragón barbado, cuya oposición —y complementariedad— respecto del jaguar recuerda la escena del vaso de Dumbarton Oaks, donde los dioses con rasgos de jaguar combaten al pez-dragón. Desde luego, no es infrecuente ver a dioses o reyes sentados en tronos que muestran la misma iconografía celestial, o mejor del Otro Mundo, que en la llamada barra ceremonial, y, aunque en el caso del Tablero del Palacio no están los signos astronómicos habituales, cabe pensar que esos «tronos» tienen análogo significado locativo. Todo ello conduce al hecho de que los tres personajes del relieve palencano se sitúan en una dimensión trascendente para sacralizar la propia ceremonia del ascenso al poder del heredero, y que el ámbito en el que los tres se ubican es el inframundo, el lugar de los antepasados, de los que todo poder procede.

Debo mencionar, por cierto, que los tronos draconianos existen igualmente en los vehículos característicos de la nobleza, es decir, que algunos poderosos personajes se desplazaban en palanquines cuya base era una enorme serpiente, como se puede apreciar en un famoso grafito de la región de Río Bec, concretamente el del edificio 6N1 de Río Bec. Posiblemente ahí se quiere indicar el carácter real del viajero.

La muchacha y el dragón: un mito pintado en la cerámica

Destruidas las bibliotecas de las ciudades mayas por el duro clima tropical y el fanatismo de los frailes cristianos, exiguos y muy poco explícitos los desciframientos de las inscripciones en la piedra, y demasiado limitada la tradición oral que ha llegado hasta nosotros, sólo hay un medio de penetrar en el proceloso territorio de la mitología clásica: mediante la interpretación de las escenas pintadas en la cerámica policromada. Felizmente, son centenares los vasos que se han conservado en museos y colecciones privadas, y aunque no existen datos de su origen concreto ni de su contexto arqueológico, pues suelen ser producto del saqueo y el comercio ilícito, los avances de la iconografía en los últimos años,

apoyados a menudo en la epigrafía, han permitido ir trazando el boceto de un mapa mitológico de una extraordinaria riqueza. Hay cuatro historias sagradas, quizá conectadas entre sí, de especial importancia a mi modo de ver: el sacrificio y posible renacimiento del niño-jaguar, las relaciones del anciano y la muchacha, el combate de los gemelos y la guacamaya, y la muerte del dragón acuático. Por algunas lecturas de glifos y observaciones iconográficas, hay autores que piensan que todas las escenas de seres sobrenaturales reclinados o tumbados, o que parecen caer hacia atrás, muestran en realidad sucesos relacionados con el nacimiento, por lo general el nacimiento de las divinidades, pero ahora no es el momento de discutir lo que le está ocurriendo al niño-jaguar[108]. El combate de los gemelos y la guacamaya es un episodio del *Popol Vuh*, y lo mejor es ir al libro sagrado y releerlo con atención, pues las cerámicas pintadas no añaden gran cosa a lo que allí se dice. La muerte de la serpiente-pez a manos de los dioses es el tema central de este ensayo, y lo único que me interesa subrayar ahora es precisamente que se trata de un gran mito, reiterado en las vasijas[109]. De modo que voy a detenerme aquí en la segunda de estas escenas, repetida muchas veces con variaciones seguramente significativas, porque esas relaciones, sin duda sexuales, que se aprecian también de manera más concisa en figurillas de terracota de la isla de Jaina, se enmarcan en los grandes anillos de una poderosa serpiente.

La pregunta que me hago cuando admiro esas bellas vasijas pintadas es: la secuencia escénica del dragón y la doncella, ¿no será una expresión narrativa de los ritmos lunares, con cada una de las situaciones que afectan a la apariencia y las transformaciones del astro en su reiterado ciclo? Por ejemplo, el viejo está dentro del cielo nocturno que es una pierna del dios del rayo y las tormentas, Kawil. Tiene relaciones con la doncella-luna, que puede ser el satélite en su fase joven.

No voy a mencionar aquí las numerosas vasijas en las que se desarrolla fragmentariamente el mito, únicamente citaré en el catálogo de Justin Kerr las K719, K1182, K1198, K1339, K1382, K1559, K1813, K2067, K2794, K3202, K3702, K3716, K4012, K4485, K5230, K5862, K7523. Como se puede apreciar, era un mito muy popular entre los artistas clásicos y, se podría sugerir, también muy importante para acompañar a los difuntos en su viaje al más allá. Seguramente porque narraba la regeneración de los cuerpos celestes, modelo para la continuidad de la vida tras la muerte, como lo era igualmente el ciclo agrícola del maíz. Sin duda, para aludir a esa renovación nada mejor que expresar gráficamente la unión sexual, de ahí que la mujer aparezca parcialmente desnuda y con los atributos femeninos bien subrayados. En una cultura

muy pudorosa, como era aparentemente la maya, estos excesos, como las representaciones fálicas en esculturas y pinturas, sólo se justificaban porque eran metáforas de principios mucho más elevados, principios que tenían que ver con los opuestos complementarios, con la creativa unión de los contrarios, con la esperanza —o la seguridad— de la periódica regeneración de la vida humana.

La muchacha rodeada por los anillos de la serpiente.

En la llamada estela de San Francisco, procedente quizá de la región del río Usumacinta, se ve a la reina Ix Mutal Ahau envuelta por una sinuosa serpiente de cuyas fauces sale el dios Kawil. Es evidente que hay una relación entre esta imagen y las repetidas escenas cerámicas del dragón y la muchacha, en todos los casos es el dragón de Kawil que rodea a las mujeres, seguramente porque sólo ellas pueden verlo, dirigirse a él, convocarlo, o participar en los ritos dedicados a esta especial advocación de la divinidad. En definitiva, lo que pretende el viejo que sale del dragón y se abalanza sobre la muchacha en las vasijas es unirse con ella, es decir, afirmar la condición nocturna, subterránea, de la luna. Y cuando las reinas u otras mujeres se hacen representar rodeadas por la gran serpiente están ocupando el lugar de la diosa, están oficiando,

tal vez, los ritos de fertilidad, de regeneración, que caracterizan a los significados profundos del abismo infernal.

La cadena de relaciones en la secuencia del viejo y la doncella comienza con el dios K. La pierna de Kawil, la izquierda, por lo general, se convierte en gran serpiente-dragón que enlaza a la doncella y de cuyas fauces sale el viejo. Kawil es el dios del rayo y de las tormentas, los rayos surgen del cielo nublado, y las nubes se originan en el interior de la tierra, luego la serpiente localizador debe representar aquí ese lugar concreto, con mucha probabilidad equivalente al cielo nocturno o las nubes mismas. El anciano, consecuentemente, habita el interior de la tierra o la noche, y puede ser el dios N (aunque N aparece casi siempre en la iconografía asociado a la caracola, o al caparazón de una tortuga, y no a la serpiente) y también puede ser ese dios viejo, así llamado, que todavía algunos grupos mayas conocen como Mam, y que es, sin duda, uno de los dioses cosmológicos primeros. Tanto N como L son representados a menudo rodeados de jóvenes mujeres, seguramente figuras de la propia tierra y, sobre todo, de la luna (a pesar de que los mayas pintaban usualmente la tierra como una mujer anciana con signos de muerte, es decir la diosa O cuyo nombre parece ser Chak Chel; hay que contar, de todos modos, con el hecho de que también la tierra tiene fases —estacionales— lo mismo que nuestro blanco satélite), al igual en las cerámicas pintadas que en las terracotas. ¿Por qué el dios N, al que algunos llaman Pauahtún, o Mam, tiene este escarceo con la hermosa luna? ¿Cuál es el vínculo entre la serie del viejo y la doncella y la serie del viejo y el venado, donde el viejo está en la cama quizás enfermo, dormido o muerto? ¿Por qué ahí ella tiene aparentemente una relación sexual con el venado luego de cabalgar —tal vez huyendo— en su lomo? Para mí está claro que son partes de una única historia, pero ignoro cuál es la naturaleza de la conexión y cuál es el orden iconográfico, o si existen otros episodios intermedios todavía no reconocibles. El venado es un símbolo multivalente en Mesoamérica, para los mayas pudo indicar la pareja sol-luna debido a sus astas gemelas, si bien es cierto que muchos indígenas modernos lo identifican solamente con el sol diurno. Los mopán y los kekchíes, y otros grupos mayas actuales, piensan que el venado pisotea o golpea con las patas a la diosa de la luna para infundir en ella la potencia fertilizadora; desde luego, esa divinidad es considerada la patrona de los partos, pero igualmente son atributos de la diosa la curación y la adivinación. Al relacionarla también con el tejido se subraya su importancia cosmológica, pues este arte típicamente femenino tiene una fuerte carga simbólica vinculada a la estructura del universo. En sus dos facetas, como una joven, diosa I, o como una anciana, diosa O, es

siempre diosa lunar y diosa de la tierra, y aparece bajo muchos nombres y atavíos en los mitos, como Ixmucané y como Ixquic en el *Popol Vuh*, por ejemplo. Incluso es probable que muchas reinas mayas adoptaran la apariencia y los atributos de la diosa, al igual que sus esposos los reyes lo hacían respecto al dios solar; en Copán, la pareja fundadora de la dinastía en el siglo v lo manifiesta así en los ajuares y la ornamentación de sus tumbas y templos funerarios (Hunal y Margarita, según todos los indicios, en la Acrópolis).

La unión del venado y la doncella parece, por tanto, muy lógica, ya que esta pareja es arquetípica y corresponde a la de Hunahpú e Ixbalanqué en el *Popol Vuh*, pero N es un ser claramente telúrico. Hay que deducir que toda la secuencia cerámica narra los movimientos de la luna entre el cielo y el inframundo, posiblemente ateniéndose a las fases visibles y ocultas. Si situamos los polos de la tensión en el viejo y el venado, y omitiendo la hipótesis de que ese anciano sea el dios N, podríamos suponer que la luna recibe en su proximidad a otro ser que no es el sol, un cuerpo celeste que, por estar representado en el ámbito subterráneo, debe ser un planeta con largos períodos de ocultamiento, como, por ejemplo, Venus. Desde un punto de vista astronómico, la serie del viejo y la doncella —a la que los investigadores norteamericanos llaman Lady Dragon— podría ser la ilustración pictórica de una conjunción astral, o sencillamente del encuentro en el otro lado de la tierra de los tres cuerpos siderales más importantes para los mayas, el sol, la luna y Venus. El venado, no obstante, podría ser igualmente una constelación en la que se viera la luna en determinada época. En todo caso, los nexos entre el viejo y el venado son evidentes, no sólo porque el animal aparece en la estancia donde está el viejo y se lleva a la doncella, sino porque los personajes que rodean el lecho del viejo en ese lugar lucen orejas de venado (o de conejo, que es el animal lunar por excelencia en Mesoamérica) y también astas de venado. En esas orejas enormes suele verse el rizo o bucle típico de la luna (el glifo *caban* o *kab'an*, T-526, ya descrito por Diego de Landa en su *Relación de las cosas de Yucatán*) un signo con connotaciones telúricas asimismo. El propio viejo en la cama lleva a veces tales orejas y astas, lo que refuerza su identificación con la noche y la luna. Además, hay alguna escena cerámica donde está el viejo con los gemelos divinos, lo que permite especular con otra posibilidad: la de que ese personaje corresponda al Hun Hunahpú del *Popol Vuh*, el padre de los muchachos héroes, y que entonces podamos atribuirle la identidad venusina (una alternativa que no tiene por qué excluir la identificación habitual como dios del maíz), ya que el planeta anuncia y antecede al sol en su descenso cotidiano al Xibalbá, pasando allí, como

ya he dicho, largas temporadas. Naturalmente, la bella joven sería entonces tanto el retrato de la Ixbalanqué lunar como la Ixquic terrestre, cuyo fabuloso embarazo es objeto también de atención por los artistas mayas[110].

Y de embarazo y nacimiento tratan las escenas de las vasijas K1081 y K1813, que son parte del mito del viejo y la doncella, pero en este caso con una adición muy significativa, la presencia de dos envoltorios en un lugar preferente que contienen a dos seres sobrenaturales muy importantes, el dios Chaak y el dios Pax (así llamado porque sabemos que es el patrono de este mes del calendario solar Haab). Esas figuras parecen extravagantes bebés que asisten como testigos inmóviles a los flirteos del supuesto dios N (el viejo lascivo, lo llama algún autor) y la joven diosa lunar. Dado que en los textos jeroglíficos se menciona sistemáticamente el nacimiento de grandes personajes, quizás del mismo dios N, cabe pensar que toda la secuencia tiene que ver con los nacimientos, de dioses —como tal vez sucede en las escenas del niño-jaguar—, de fuerzas cósmicas, de elementos de la naturaleza, y, como proyección, de reyes o nobles, que portaban las vasijas pintadas al más allá esperando la regeneración de sus vidas acabadas, el renacimiento. Tal vez el poema plástico pueda leerse como una doctrina de la resurrección donde la tierra y el sol se unen, igual que la lluvia y la tierra, para asegurar la continuidad de la vida. Todos los actores del drama simbolizan uno u otro de tales conceptos.

Pero voy a tratar de ser aún más concreto. Entre los personajes citados en el texto que acompaña a las escenas del viejo y la doncella y los envoltorios —alguien ha escrito que los dioses así envueltos parecen momias— se encuentra el dios Chaak, lo que seguramente indica que el nacimiento allí anunciado, en fechas particulares que a veces tienen carácter claramente mítico por irreales, se refiere al de los dioses Chaak y Pax, los mismos que posteriormente se enfrentarán al dragón-pez. Como la relación del viejo y la muchacha es obviamente carnal, parece lógico creer que esas figuras sobrenaturales son los padres de aquellos dioses. De la joven diosa de la tierra y de la luna y del anciano dios ctónico nace Chaak, que es dios de la lluvia, de las tormentas, de la guerra y del interior de la tierra, y su hermano sería el misterioso Pax. La cabeza de este dios y su figura completa son los iconos antropomórficos del signo *te'* (que, a su vez, tiene una forma normal o abstracta y otra de cabeza), equivalente al T87 del catálogo de glifos de Eric Thompson, un signo que identifica árboles y objetos de madera. En figura completa está en el Zoomorfo B de Quiriguá, y variantes de cabeza en el Dintel 48 de Yaxchilán y en la Estela 9 de Copán. Un posible nombre para este dios

sería Sibik Te, y en algún texto se le califica como mensajero de Itzamná. Nada más lógico que una civilización de la selva rinda culto a un dios de los árboles, y que tal ser sobrenatural sea hijo de la tierra. Los rostros que aparecen en los troncos de algunos árboles pintados en la cerámica son los del dios *Te'* y árboles maravillosos se ven en los murales de San Bartolo, y en los códices mayas y mexicanos. Más difícil es explicar por qué le falta la mandíbula inferior, sustituida por una especie de gran lengua colgante, quizás representando la savia, de la que se hacían cosas tan importantes como el chicle o el copal. Naturalmente, tanto Chaak como su probable hermano Pax o Te tienen toda la capacidad para habitar las distintas capas del mundo, la inferior, donde se originan las nubes y se hunden las raíces, la media, donde crecen las plantas y llega la lluvia, y la superior, por donde transitan las nubes y a la que se alzan las orgullosas copas de los gigantes arbóreos del bosque tropical.

Un último comentario, en K2067 el dios viejo emerge de la serpiente ofreciendo en la mano abierta un recipiente a la joven mujer inclinada hacia atrás entre los anillos del ofidio. Probablemente el viejo muestra la sustancia tóxica con la que son posibles las visiones, existen vasijas (K114, K530, K1485) con escenas donde el dios N se rodea de drogas y de mujeres (que pueden inocular los estupefacientes por vía anal, como en K1890), por lo que se puede pensar que ese ser sobrenatural tiene un papel preponderante en el logro de las alucinaciones. El mismo dios viejo está en una escena cortesana en K4113 ante una gran vasija que parece destinada al gobernante entronizado. Si es así, y teniendo en cuenta también las escenas de invocación de los dinteles de Yaxchilán, podemos decir que estamos hablando de un mito que narra la aparición (directamente, el nacimiento) del dios N (Pahuahtún) bajo el conjuro de la muchacha que previamente ha ingerido una droga. Los testigos serían entonces los anteriormente y recientemente nacidos Chaak y Pax. Por cierto, que en alguno de los vasos la frase nominal escrita en jeroglíficos para identificar a la mujer puede leerse como *IX-TZAK-ko-tz'o-ma-(cabeza de un animal)-IX-WAY*, y traducirse aproximadamente como «mujer que conjura a la comadreja (dios N)» .

En el sistema de oposiciones binarias que impregna el pensamiento maya la mujer está estrechamente asociada a la serpiente y el varón lo está al jaguar. Los felinos centroamericanos son símbolos del poder y la guerra, los ofidios lo son de la comunicación con el más allá y con los antepasados. La mujer es la madre que legitima la sucesión de los reyes y que mantiene la memoria de la línea dinástica, el rey es el hijo de su padre y por ello sube al trono, pero entronca con los ancestros a través de su madre. Si son frecuentes las metáforas duales en la arquitectura y el

arte mayas, manifestando el contraste hombre-mujer, jaguar-serpiente, también abundan las triádicas, donde el tercer elemento es el hijo, una especie de género mixto, a menudo ejemplificado por el andrógino dios del maíz. La doncella envuelta por los anillos de la serpiente conjura al dios viejo como la reina con los antepasados en los dinteles de Yaxchilán. La propia mujer *es* la serpiente, el dragón en cuyo oscuro interior uterino esperan el renacimiento hombres y dioses difuntos. El hombre es el jaguar, el cielo nocturno que cubre la tierra y la posee, como posiblemente el jaguar del mito de origen olmeca poseyó a la mujer, y ese jaguar se enfrenta a la serpiente con la que lucha y yace simultáneamente. Esta puede ser otra manera de interpretar el vaso de Dumbarton Oaks, como un acto de unión de los contrarios, pues la lanza tiene el valor simbólico de las flechas en el sacrificio por flechamiento, un valor que penetra con facilidad en el terreno del erotismo.

Gucumatz, la serpiente acuática

He aquí una figura esencial de la que sabemos muy poco, en realidad apenas algo más de lo que nos dice el *Popol Vuh*:

> *Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos Tepeu y Gucumatz, en la oscuridad, en la noche, y hablaron entre sí. Hablaron, pues, consultando entre sí, meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron su palabra y su pensamiento... Solamente había inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche. Sólo el creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, padre y madre, estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules, por eso se les llama Gucumatz*[111].

Un ser, o una idea, que *está* en la noche anterior a la creación del mundo, cuando reinan el silencio y la quietud, cuando no hay nada dotado de vida. Y ese ser reside en el agua, porque solamente el océano en calma y el cielo infinito existían. Es la condición creadora, la potencia, o la voluntad, o la energía para crear. Y tiene la forma de una serpiente, ya que eso significa Gucumatz, serpiente con plumas. Es lógico pensar que tal apariencia vino determinada por la influencia tolteca entre los quichés del altiplano de Guatemala, gentes pertenecientes a la subcultura maya que escribió el *Popol Vuh*, pues la serpiente emplumada no es otro icono que el del mexicano Quetzalcóatl. Pero lo que ahora interesa establecer es que esos quichés atribuían al dios Quetzalcóatl la capacidad creadora que manifiesta el texto postclásico de las montañas guatemaltecas, sin duda debido a que así era considerado por los

propios toltecas que le rendían culto y que expandieron su imagen y las doctrinas asociadas por toda Mesoamérica. Ya lo he dicho antes, la serpiente con plumas es un símbolo que implica la unión de las dos esferas de la realidad visible, el cielo y la tierra, y esa «unión de los contrarios» significa la condición y la posibilidad misma de la creación, de toda creación cosmológica, incluyendo, obviamente, y ejemplarmente, al ser humano.

Iconográficamente es mucho más complicado identificar a Gucumatz, a ése Gucumatz del mito quiché. Podríamos decir que todo reptil en el agua es un candidato a Gucumatz, pero no sería adecuado, porque el agua es el símbolo principal de la fertilidad, junto a la sangre y el semen, y otros fluidos como la saliva, y el agua, sobre todo el que procede de las negras nubes de lluvia, se representa en ocasiones con serpientes, según se ve muy bien en códices como el Tro-Cortesiano del Museo de América de Madrid. Probablemente los mayas del altiplano de Guatemala no sintieron la necesidad de representar, ni de rendir culto como tal, a Gucumatz, lo que no es raro sino que pertenece a la tradición universal de relegar a los primeros dioses cosmogónicos, dioses creadores o encarnaciones de la potencia creadora, al limbo de las ideas abstractas, ya que eso eran en verdad, y no seres formados que únicamente apareceran con la creación en sí. Dicho de otra manera, las divinidades mayas, con figura, y rostro, y nombre, y propiedades, no podían existir hasta que los seres humanos no les hubieran hecho objeto de su atención, de su adoración e invocación, hasta que no les pudieran nombrar y sustentar con los oportunos rituales, y de ahí la paradoja de que los creadores deben crear a los hombres para que los hombres den existencia a su vez a los dioses.

Lo que me interesa analizar es la posibilidad de que haya una escisión semántica entre el Gucumatz creador y el Quetzalcóatl-Kukulcán al que se rinde culto en toda la *Toltecayotl*, el territorio de influencia cultural tolteca. Al constituir un personaje polifacético de naturaleza tan complicada e identidad tan escurridiza, Quetzalcóatl no se presta bien a una sencilla extrapolación. Creo que los mayas quichés del siglo XVI quisieron expresar en las primeras páginas de su gran ciclo cosmogónico la latente potencia creadora que radicaba en el océano primordial, y no hallaron una imagen mejor que la del dios que representaba la unión del cielo y de la tierra. Pero esa idea, lo mismo que sucedió en Egipto o en Grecia con los primeros elementos de la creación, acabó materializándose en figuras semejantes a las de los dioses corrientes y adoptando funciones o asociaciones astrales. Gucumatz, pues, no es en sentido estricto una «serpiente emplumada» ni una «serpiente acuática»,

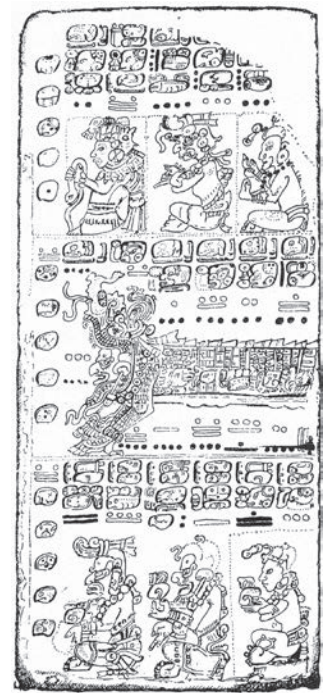
sino otro principio de igual categoría que *tepeu*, o que «progenitor», una manera de referirse al poder, a la majestad, a la energía, incluso al destino ineludible y manifiesto en la misma realidad del mar infinito. Lo que resulta interesante es que los mayas, al igual que tantas otras grandes civilizaciones, imaginaron una «nada» previa a la creación que no era tal, porque había —suponemos que desde siempre— un cielo y un mar. La llamada creación se ciñe, por tanto, a la tierra y lo que contiene, incluído el hombre, pieza clave del proyecto de las fuerzas creadoras, porque sin él, insisto, los dioses no pueden llegar a la existencia y, consecuentemente, en el marco del relativo cosmoteísmo maya, tampoco el cosmos mismo.

Itzamná, la casa del dragón

He discutido más arriba, al hablar de los monstruos que pueblan el laberinto, las conexiones entre el dios creador Itzamná, tal vez el ser sobrenatural supremo de los mayas, y el *itzam* con el que se tuvo que enfrentar el héroe Cham Tzim, lazos que en ocasiones no sobrepasan la terminología o, en el mejor de los casos, la lingüística. Esa reflexión pone de manifiesto también la dificultad del pueblo centroamericano para distinguir entre cocodrilo, serpiente y tiburón, como monstruos acuáticos, en la tarea de simbolizar la tierra primigenia y el caos que precedió a la creación. Vuelvo ahora sobre estos temas de crucial importancia para entender la iconografía antigua y la mentalidad que representa.

Tal vez Itzamná es el genuino dragón de la civilización maya. Su nombre llega a nosotros primeramente en los documentos coloniales, que le califican de creador y divinidad suprema. Pero ya se han descifrado inscripciones clásicas y postclásicas que lo mencionan con el mismo nombre, y que se vinculan a iconos y escenas en las que aparece como gobernador, entronizado, en un nivel superior, actuando como quien decide lo que debe hacerse en el ámbito sobrenatural. Este es el Itzamná con aspecto antropomorfo, el dios D de los códices según la vieja clasificación de Schellhas. Un anciano —cualidad que suelen tener todos los dioses «creadores» o que han existido desde el principio de los tiempos— de nariz recta muy característica y rasgos parecidos a los del dios solar. La asociación del Itzamná humanizado de las vasijas policromadas o de los códices con el gran saurio resulta de ver su imagen emergiendo de las fauces del monstruo en alguna página de los codices postclásicos, y de que su nombre es precisamente el del Itzam. La

pregunta relevante, a mi modo de ver, es por qué los mayas pensaron que el dios celeste y creador debía tener la apariencia de un monstruo híbrido y polifacético, en parte serpiente, en parte cocodrilo, en parte venado, y con algunas otras variantes ocasionales. La utilización de la serpiente para simbolizar el espacio celestial surcado de nubes parece lógica, y seguramente se corresponde con la visión del cielo diurno, pero al caer la noche el panorama cambia radicalmente, y entonces lo que se aprecia es un sinfín de estrellas que, según el capricho del observador, se agrupan formando imágenes familiares. Muy probablemente el cocodrilo sirvió como símbolo del cielo nocturno al haberse reconocido esa forma en la Vía Láctea. También el jaguar, desde luego. En consecuencia, una divinidad que representara el espacio superior en cualquier momento tendría que asumir las dos formas; e incluso la de un ave fantástica, puesto que los pájaros siempre han simbolizado ese espacio superior. Por lo demás, sabemos que en el arte de Izapa (en Chiapas, sobre la costa del Pacífico) y en otros lugares el interior de la tierra tenía la figura de un caimán, lo que se corresponde con muchas fuentes que afirman que los mayas imaginaban la superficie de la tierra como la accidentada y rugosa espalda de un gran cocodrilo que flota en el océano de las aguas interminables, testimonio de lo que fueron aquellas extensiones acuáticas que, junto con el cielo precisamente, constituían el estado caótico anterior a la creación. Así llegamos tal vez al verdadero sentido del Itzamná saurio de la página 74 del Códice de Dresde —que para autores como Karl Taube no es otro que Itzam Cab Aín—, la confluencia y continuidad de esas dos masas originarias que son el punto de partida y la condición ineludible de la creación; cielo y mar existen a través del caos en el mundo creado, y su unión provoca la aparición del resto del cosmos, aunque, para que la vida sea posible deben estar, desde entonces, separados. Serpiente, cocodrilo, ave, venado, y sus versiones parciales, como plumas, crótalos, fauces, astas o patas, pueden ser símbolos del principio esencial de la fundación del universo y de la vida, el cielo y el mar, uniéndose y dando origen a la tierra, que emerge de las aguas como dice el *Popol Vuh*. De hecho, el saurio Itzamná lanza un torrente de agua sobre la tierra provocando de un lado la fecundidad y de otro la destrucción. El venado tuvo en Mesoamérica gran importancia simbólica por sus defensas, ya que esas astas gemelas parecían reflejo del principio dual que organiza la existencia, era un animal solar (sol del día y sol de la noche, Hunahpú e Ixbalanqué) que, al viajar diariamente al inframundo y resucitar cada amanecer podía desempeñar el papel de psicopompo, de acompañante y guía de los difuntos en el tenebroso Xibalbá.



El dragón cosmológico Itzamná en el Códice de Dresde.

Para Mercedes de la Garza la serpiente emplumada es un símbolo equivalente o idéntico al dragón celeste o dragón bicéfalo, por ser expresiones plásticas todas ellas del dios Itzamná. Itzamná sería también el Gucumatz quiché, un ser divino creador y sustentador, dios del cielo diurno, con los rasgos de lluvioso y dador de la fertilidad con que se presenta en el Códice de Dresde, y también del cielo nocturno, como dragón asociado a la llamada banda celeste y como metáfora de la Vía Láctea. Además, el conocido símbolo cuatripartito, que es una composición de cuatro elementos frecuente, por ejemplo, en los relieves de Palenque, la concha *spondilus*, la espina de mantarraya, y el glifo conocido como del tanto por ciento —al parecer, asociado a la idea de muerte— que se colocan sobre el signo jeroglífico con el que se identifica al sol, este símbolo cuatripartito, dice la investigadora mexicana, estaría estrechamente vinculado asimismo con Itzamná[112]. Que Itzamná está presente en las escenas de la cerámica pintada que transcurren en el inframundo es evidente con sólo echar un vistazo al extenso catálogo de Justin Kerr, y a veces aparece en animada conversación con Hunahpú e

Ixbalanqué, los gemelos divinos del *Popol Vuh*, y en otras ocasiones con el dios L o con el conejo asociado a la diosa lunar, o sea, que el Itzamná antropomorfo entronizado —en algunos vasos el trono es precisamente la banda celeste compuesta de los astros del firmamento nocturno— es principalmente una divinidad de la noche, del cielo de la noche, y por ende del mundo inferior donde tienen lugar la mayoría de los grandes mitos mayas que el arte nos permite vislumbrar. Obvio es, por tanto, que los reyes que sostienen en sus brazos la llamada «barra ceremonial», el dragón bicéfalo de cuerpo de astros, se declaran señores de ese ámbito particular, hijos de la noche, del cielo nocturno, subrayando así la enorme importancia que los mayas concedían al oscuro espacio sideral.

Una discusión inevitable es la de la supuesta identidad común del monstruo del Zoomorfo B de Quiriguá, el del Altar T de Copán, y el que aparece en el mural de la Estructura 2 del Grupo de las Pinturas de Cobá, que además serían equivalentes a los de las páginas 4, 5 y 74 del Códice de Dresde. No cabe duda de que existe cierta confusión todavía entre los mayistas a la hora de clasificar los iconos cosmológicos y darles nombre y descripción a través de las inscripciones jeroglíficas, ya hemos visto que el propio Itzamná (*Itzamnaaj*) es en ocasiones asimilado a la serpiente emplumada, y es que, lo mismo que sucede en todas las religiones, en la religión maya hay muchas advocaciones, apariencias o manifestaciones diversas de cada una de las entidades sobrenaturales. Cuando el icono reproduce un concepto cósmico su aspecto particular depende de la situación circunstancial del fenómeno o cuerpo astral al que se asocie tal concepto; por ejemplo, de igual modo que hay un sol de la noche y un sol del día, también hay un lucero del alba y un lucero vespertino, y una luna que pasa por diferentes fases, y una tierra fecunda en verano o seca y atribulada en invierno, la lluvia no es igual si es apropiada al momento del trabajo de la milpa o si cae de forma torrencial y destructiva o fuera de plazo, las nubes son negras o blancas, pueden portar agua o no, y existen muchos tipos de vientos. Leyendo artículos como el de Erik Velásquez sobre el caimán cósmico se puede apreciar la débil base en la que se apoyan argumentos que luego se convierten en hipótesis y hasta en contundentes hechos; al descansar la iconografía en la epigrafía, todavía demasiado dubitativa respecto a numerosas expresiones glíficas, se llega a veces a conclusiones demasiado apresuradas. En ese artículo se trata una inscripción de Palenque en la que tal vez se alude a la decapitación de un cocodrilo que marcaría el fin de una era y el comienzo de otra etapa o «mundo» en el proceso de creación y destrucción que caracteriza a la cosmogonía maya. Más interesante me parece la relación enunciada entre el posible «diluvio de

sangre» causado por esa supuesta decapitación y el sacrificio que acompañaba a la ceremonia de ascensión de un rey al trono, porque ese acto se presentaba sin duda como de trascendencia cósmica, en paralelo, por tanto, con la terminación de una era y el inicio de otra. Pero algunas de las lecturas glíficas siguen siendo inseguras, sobre todo cuando no se apoyan en una buena escena que «doble» el mensaje[113]. Felizmente, hay algunas fuentes coloniales, como la *Relación de la Ciudad de Mérida*, o el *Chilam Balam de Maní*, que apoyan la hipótesis de que el caimán es el símbolo utilizado por los mayas para expresar, con su muerte fuertemente ritualizada, el paso de un tiempo a otro, de un mundo antiguo a uno nuevo. ¿Significa esto la muerte y la renovación del propio Itzamná? Es muy posible que sí, porque el cielo del nuevo mundo no será el mismo que el cielo del viejo.

Kukulcán, el hombre-pájaro-serpiente

Pocos personajes o iconos de la mitología mesoamericana han despertado tanto interés como Quetzalcóatl, palabra náhuatl que encierra distintas significaciones: un dios, un personaje histórico, un héroe cultural, el título de jefes y sacerdotes, un ámbito cosmológico. Este ser, o concepto, era llamado Kukulcán en el área maya, término que es casi la traducción exacta del anterior. Muy posiblemente fue introducido en los bosques del sureste por los teotihuacanos, tal vez incluso antes por los olmecas, aunque su verdadera y polifacética identidad cultural la adquiriría después de una lenta evolución y sobre todo con los toltecas del período Postclásico Temprano (900-1200 d.C.). De hecho, los mejores retratos que tenemos de Kukulcán se encuentran en la ciudad maya-tolteca de Chichén Itzá, en el norte de Yucatán. Allí, por ejemplo, en algunas plataformas, aparece en relieve bajo el aspecto de un hombre con nariguera tolteca que sale de las fauces de un ofidio rodeado de plumas. Es la serpiente, o dragón, y es el aspecto antropomorfo del ser sobrenatural que habita en ella o a través del cual ella se expresa.

Pero veamos antes de nada la respuesta del anciano maya del poblado de Maxcanú, en Yucatán, Samuel Dzi Dzib, a una pregunta de la antropóloga Ascensión Amador: «Ix K'uk'ilkan, Kukuncán, quiere decir serpiente emplumada. La culebra grande. Pues ha habido, está dibujado hasta en las ruinas. Ha pasado aquí en Yucatán hace años un hombre que se llama Kukulcán, Kukuncán, que es como un sabio que cura toda clase de enfermedades y enseñó también a muchos, a los que pueden curar con hierbas, pero siempre traspasar hizo, es lo que dicen. Entonces

siguió yendo este hombre, un gran hombre así, hasta parece que fundó algunas ciudades aquí en Yucatán, entonces siguió yendo. Cuando llegó a México, a Tollan, en tiempos de los toltecas, ellos lo llamaron Quetzalcóatl, cuando pasó aquí lo llamaron Kukulcán, pero cuando llegó allí lo llamaron Quetzalcóatl. Que está enseñando una doctrina, casi como la doctrina cristiana... En esa época esa tribu de los toltecas hacía muchos sacrificios humanos, dicen ellos para entregarle a su dios, una ceremonia que hacen terrible, como de luciferos, de sacrificios, matar a una persona viva y entregarla a dios. Entonces ese hombre que llegó, él prohibió esas cosas, dijo que no sirve completamente... Y entonces que pidan lluvia cuando haya sequía, rueguen a dios que venga lluvia y viene también. Pero qué solo él, no tiene compañera, un hombre solo. Ni sabe de dónde vino, ni sabe dónde se fue. Al despedirse de los toltecas fue mucha gente tras de él para sacarle en la playa y lo sacaron en el mar, que sólo su capa, que tiene una capa larga, dibujada con cruces, sólo extendió encima del mar como una tabla, se sentó encima de la capa, se fue, se fue... Se fue encima del océano Atlántico, se fue por el Oeste, nadie sabe por dónde fue. Dicen que dijo que en el Fin del Mundo va a regresar, que llegará el tiempo en que vuelva a resucitar a todos los antiguos muy poderosos, a volver a reinar, dicen»[114].

No es infrecuente en las mitologías de todo el mundo que un héroe, o un personaje histórico, simplemente, llegue a ser un dios. Sólo con una rápida ojeada a los mitos griegos hallamos decenas de figuras que oscilan entre la historia, el folklore y el panteón. Quizás la más representativa sea Herakles, pero se pueden añadir Egeo, Minos y muchos más. Lo que encontramos raramente es que ese ser tenga un aspecto draconiano, y Quetzalcóatl lo tiene por antonomasia; es el único en el catálogo de los dragones mesoamericanos que representa un principio simbólico esencial y a la vez a una de las divinidades más populares, sobre todo en las altiplanicies.

Existen varias descripciones del Quetzalcóatl náhuatl, es decir, de la divinidad a la que se rendía culto en el centro de México en los siglos anteriores a la llegada de los españoles. Pero ahora nos vamos a ceñir a la iconografía del Kukulcán maya, prescindiendo en la medida de lo posible de sus antecedentes altiplánicos, y así procuraré insertar este símbolo mesoamericano fundamental en las expresiones artísticas de los mayas tardíos del norte de la península de Yucatán, explicando por qué esa población de las tierras bajas aceptó y exaltó un icono que, sin ser totalmente extraño a sus tradiciones, representaba una modificación de algunos de los principios teológicos que habían predominado desde el comienzo del período Clásico.

Si hacemos un recorrido por las imágenes de Kukulcán en Chichén Itzá, encontraremos en seguida que se pueden agrupar en tres categorías: Las del hombre-pájaro-serpiente, las de la serpiente de cascabel que flota sobre las cabezas de guerreros y personajes nobles, y las pétreas de la misma serpiente de cascabel que adornan las mejores obras de la arquitectura de la ciudad, muy especialmente El Castillo —pirámide también llamada justamente de Kukulcán— y el Templo Superior de Los Jaguares, además del Templo de los Guerreros. En cierta medida esa clasificación sirve igualmente para las ciudades sucesoras, Mayapán y Tulum, aunque en los lugares del Postclásico Tardío (1200-1500 d.C.) se pierden algunas de las imágenes, o se reducen los tipos, por la misma decadencia de la civilización o por el abandono de ideas y tradiciones que surgieron en Chichén Itzá debido a las especiales circunstancias históricas y culturales de este gran centro político.

Es muy interesante observar que de las palabras de Samuel Dzi se infiere que Kukulcán emigró desde Yucatán a Tula, capital de los toltecas en el actual estado mexicano de Hidalgo, y no al revés como parecen sostener las principales versiones del mito. En la simbología draconiana de Quetzalcóatl-Kukulcán se funden, evidentemente, dos tradiciones que arrancan del Preclásico, una de ellas procedente de las Tierras Bajas y otra elaborada en el altiplano central mexicano. Desde esa pespectiva parece irrelevante la dirección que tomó el legendario personaje, olmecas y teotihuacanos exploran y difunden un símbolo claramente cosmológico, entre los primeros de perfil más borroso y entre los segundos con una iconografía más explícita. En La Venta, y en otros sitios olmecas, son más numerosas las representaciones del jaguar y de la cueva, seguramente los símbolos más importantes de esta cultura, pero en Juxtlahuaca (Guerrero) y Chalcatzingo (Morelos) hay figuras de serpientes, y una serpiente portan en las manos algunos de los llamados dioses del maíz (posible antecedente de la «barra ceremonial» de los reyes mayas, un símbolo del firmamento), y, muy especialmente, en el Monumento 19 de La Venta la probable figura de un sacerdote descansa sobre una enorme serpiente, en este caso, sin duda, expresión de un ámbito cosmológico[115]. En la Ciudadela de Teotihuacán las imágenes de Quetzalcóatl del templo que lleva su nombre subrayan la asociación con el agua, de modo que también ahí existe una referencia al cosmos. Si tenemos en cuenta que en la pirámide de El Castillo de Chichén Itzá las balaustradas, las escalinatas, los peldaños y los cuerpos del edificio tienen claras connotaciones calendáricas y astronómicas, podremos concluir que el dragón Kukulcán, la serpiente con plumas, fue concebido desde sus orígenes para simbolizar espacios cósmicos y las relaciones entre ellos.

Una duda que me ha asaltado desde que supe de la importancia de Quetzalcóatl-Kukulcán en Mesoamérica ha sido la que se refiere al hecho de que la divinidad y el icono son serpientes con plumas pero no con alas. Si verdaderamente, como mucha gente piensa, esa imagen significa la unión del cielo y de la tierra, la armonía de esa unión y la necesidad de que se produzca para que se perpetue la creación del universo, es difícil aceptar que los mesoamericanos no hubieran recurrido a una figura que presentara claramente las alas que definen simbólicamente el espacio superior, atmosférico y etéreo, del cosmos. Alas tiene el Gran Pájaro Principal, esa especie de *alter ego* de Itzamná en su papel de señor de las altas cimas de la dimensión de arriba, y pájaros con alas simbolizan una y otra vez en el arte maya el cielo. Sin embargo, hay algunas curiosas excepciones, como los gobernantes y nobles que se adornan con penachos de plumas, a veces de enormes dimensiones, para indicar sus vínculos con esa capa del cosmos, aunque también se conoce alguna figura, por ejemplo en la escultura del Puuc, que más que penachos parece que lo que porta en la espalda son verdaderas alas. En Europa, se ha discutido igualmente sobre si los dragones llevan alas con plumas o alas membranosas más parecidas a las de los murciélagos; el debate no es baladí, porque son símbolos muy diferentes y por lo general opuestos, el murciélago es un ser de la noche y del interior de la tierra, mientras que las plumas siempre remiten al espacio celeste. Parece ser que en la primera mitad del siglo XIV dominan las alas con plumas, y que en el siglo XV proliferan las alas membranosas. En el folio 195 de las maravillosas *Très riches heures du duc de Berry*, del siglo XV, la miniatura muestra un combate aéreo entre San Miguel y un dragón arquetípico con las alas membranosas; que yo sepa los hermanos Limbourg nunca dijeron por qué lo habían pintado así. En fin, en lo tocante a Kukulcán digamos provisionalmente que los mayas optaron por recurrir al *pars pro toto*, y que esa elipsis les permitió utilizar la imagen de manera mucho más fácil en las columnas y las alfardas, un recurso técnico, pues, que empezó con los teotihuacanos en su arquitectura, llega hasta los aztecas y alcanza una extraordinaria difusión en el área. Por otro lado, no es del todo infrecuente hallar representaciones de dragones chinos con rasgos de pájaros y especialmente con plumas en el dorso[116].

Y para finalizar, nada mejor que hacer una referencia a otro símbolo de la Antigüedad mediterránea que parece estar en consonancia con lo dicho sobre Kukulcán. Se trata del caduceo del dios Apolo, en el que se entrelazan dos serpientes, Pitón y Delfine, muertas o vencidas simplemente por el ser solar. Son dos serpientes gemelas y gigantes, que simbolizan la vida y la muerte,el poder de curar y el de provocar la muerte.

Esa dualidad es la que se encuentra en el origen de Quetzalcóatl, síntesis de la vida de arriba y de la muerte de abajo, es decir, de la luz y las tinieblas, del día y la noche, el sueño y la vigilia. El poder de curar que recuerda las hierbas arrojadas por el héroe solar *Cham Tzim* en el mito de Oxkintok, una facultad chamánica, y el poder de matar que poseen los hechiceros. En suma, las dos caras necesarias y complementarias de una realidad que los mayas, y otros muchos pueblos, consideraban ambivalente. Así es el dragón, señor de las profundidades acuáticas o cavernarias, símbolo del caos y condición inevitable de toda creación.

Los reyes enmascarados: máscaras, ornamentos y tocados

Las máscaras del pueblo kanak de Nueva Caledonia están vinculadas a los gobernantes. Las máscaras facilitan la transición del poder a la muerte de un jefe. La autoridad del jefe muerto, que debe ser transferida a un nuevo dirigente, se transmite a través de una conexión entre el jefe y el mundo por debajo del agua en donde se hallan los ancestros y otras fuerzas espirituales. Las largas narices curvas que sobresalen y apuntan hacia las bocas se dice que simbolizan las serpientes sagradas que proveen de alimentos y otros bienes a los antepasados. La fuerte asociación de la mascarada con los jefes sugiere que tales personajes tienen la capacidad exclusiva de comunicarse con, e incluso controlar a, los ancestros, un poder espiritual que a su vez santifica y legitima sus poderes terrenales[117]. Imposible afirmar si para los mayas antiguos las máscaras poseían un significado parecido, pero algunos elementos de esta descripción se ajustan bastante bien a lo que el arte y la arqueología de América Central nos enseñan, y yo, francamente, cada vez que me encuentro en cualquier rincón del planeta con máscaras de larga nariz curva no puedo dejar de pensar en los controvertidos mascarones yucatecos llamados tradicionalmente de Chaak. Aunque se ha dicho muchas veces que, de representar a esa divinidad de la lluvia, los enormes apéndices supuestamente nasales serían aplicaciones iconográfico-semánticas de la probóscide del tapir, que escarba los suelos húmedos por los que el animal prefiere deambular, tampoco es desdeñable la hipótesis de que guarden alguna relación con la serpiente, que es el animal de la lluvia y el cielo tormentoso; de hecho, como sabemos, culebras pueden rodear los ojos del dios, y otras surgen de las comisuras de su boca.

Titus Burckhardt afirma que la máscara sagrada como tal es ante todo el medio de una teofanía; la individualidad de su portador no solamente desaparece ante el símbolo revestido, antes se funde en él hasta

tornarse un instrumento de una «presencia» suprahumana. El hombre se vuelve realmente el símbolo que lleva en su rostro, lo que presupone a la vez una cierta plasticidad psíquica y una influencia espiritual actualizada por la forma de la máscara. Por eso se considera generalmente la máscara como un ser auténtico y real, se la trata como si fuese viva y no se la reviste sino después de haber llevado a cabo ritos de purificación[118].

Todos los soberanos a lo largo de la Historia se han presentado ante el pueblo o ante sus iguales cubiertos con los símbolos oportunos que expresaban su condición, la extensión de su poder, el grado de sus alianzas sobrenaturales o las virtudes inherentes a su majestad. No hay rey, por tanto, que no enmascare de una u otra forma la fragilidad y la vulgaridad de su naturaleza humana. Esas máscaras, vestimentas, adornos de joyas o tocados, transmiten un mensaje doble, porque ademas de crear, a veces mágicamente, la personalidad requerida por la institución de la realeza, dotan al portador de otras personalidades efectivas temporal o perpetuamente. Por ejemplo, un *k'ul ahaw* maya aparece en una estela vestido de rey sagrado, pero a veces también es Chaak o Kawil, o su representante. Es en este sentido que me interesa observar la incidencia de las máscaras o atuendos draconianos en el arte, pues, de la misma manera que el emperador chino solía llevar en las ceremonias públicas su vestido adornado con imágenes del dragón Shen-lung de cinco garras, para hacer ver que tenía el poder sobre el cielo y las lluvias, igualmente los mayas se presentaban vindicando el papel de intermediarios con las potencias naturales o personificando directamente a los dioses del agua y el maíz. Insisto en que la máscara o el atavío simbólico transforma a su portador en una imagen arquetípica, que a menudo no representa al ser del disfraz, dios o demonio, hombre o animal, sino que *es* el ser mismo. Además, es posible que la importancia del estudio de las máscaras mayas en el arte plástico radique sobre todo en la opinión mantenida por algunos estudiosos —por ejemplo, la gran investigadora Tatiana Proskouriakoff— de que los llamados dioses mayas, presentes en todas las clases de manifestaciones artísticas, no son otra cosa que individuos enmascarados que personificaban fuerzas de la naturaleza o poderes sagrados de distinta clase. En Egipto había sacerdotes que, en las ceremonias fúnebres, se enmascaraban adoptando la imagen del dios Anubis, pero en muchas otras ocasiones se representaba verdaderamente al dios. El contexto de la escena, y algunos rasgos del atuendo, pueden permitir la diferenciación. ¿Ocurría lo mismo en el área maya? Mi respuesta es que sí, que el rey Pájaro Jaguar IV de Yaxchilán aparece en la Estela 11 de esa ciudad del Usumacinta enmascarado como Chaak, pero que ade-

más hay otras muchas veces en que la imagen de Chaak en una escultura o pintura corresponde al dios y no a ningún «personificador» humano. Proskouriakoff estaba entre aquellos que, en las décadas de los años cincuenta y sesenta del pasado siglo, pensaban que los mayas clásicos no habían tenido un panteón de dioses, y que las figuras monstruosas o poco realistas del arte eran intentos de plasmar materialmente a espíritus y potencias naturales. Pero hoy los conocimientos sobre los mayas se han ampliado mucho, y nadie podría negar que los dioses patronos de los escribas y artistas, que en el *Popol Vuh* se llaman Hun Bats y Hun Chouen, tienen un cuerpo humano y una cabeza de mono, lo mismo que en Egipto, lo mismo que en la India. Y cada vez hay más ejemplos de artesanos —y nobles, e incluso dioses— tallando o pintando máscaras, que aparecen representados en las cerámicas clásicas, con lo que queda establecido que esa actividad no sólo era importante y popular sino que constituía una parte significativa de la vida religiosa y política. Todavía hoy se conservan entre los pueblos indígenas del altiplano de Guatemala la práctica de tallar máscaras, y muchos de los ritos y tabúes que han rodeado desde tiempos antiguos lo que se consideraba una ocupación sagrada. El arqueólogo Takeshi Inomata descubrió en la ciudad de Aguateca auténticas máscaras —de un cierto sabor veneciano, por cierto— que han sido interpretadas como el utensilio apropiado para las personificaciones protagonizadas por los gobernantes. Houston e Inomata señalan que están confeccionadas de un material formado por distintas capas de tela mezcladas con arcilla humedecida, lo que permite darles la forma apetecida. Desgraciadamente este hallazgo es casi único, y todo lo que se puede afirmar de tales objetos descansa en la observación de su uso en los relieves y pinturas.

Comentario aparte se merecen dos personajes de la escena de la vasija pintada en estilo códice que se ha denominado sucesivamente Widenmann y Princeton, por el nombre de sus propietarios y por la universidad donde finalmente se conserva. He afirmado en distintas ocasiones que me parece la cerámica más bella que jamás hicieron los mayas, un verdadero alarde de elegancia y delicadeza, en la técnica del dibujo, en los colores y en la composición. Narra un acontecimiento que tiene lugar en el inframundo, en Xibalbá, y que se divide en dos partes claramente separadas y contrastadas, por un lado el dios L se encuentra en su trono rodeado por cinco jovenes mujeres que le atienden convenientemente, una de las cuales vuelve su mirada hacia otro decorado en el cual dos sorprendentes individuos enmascarados están decapitando a un hombre que lleva en sus extremidades las llamadas marcas de dios. La placidez y voluptuosidad de la corte del príncipe de las tinieblas se

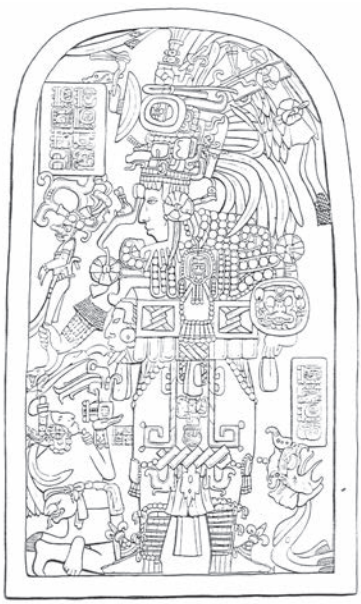
transforman en trágico suceso sangriento a sólo unos centímetros y una mirada de distancia. Un conejo actúa de testigo y escriba anotando en un libro los pormenores del lance. El vaso, ciertamente, describe un sacrificio humano en Xibalbá, pero los autores modernos no se ponen de acuerdo en quiénes son los protagonistas. Para algunos son los gemelos divinos del Popol Vuh, Hunahpú e Ixbalanqué, que, disfrazados después de resucitar en el río del inframundo, emprenden la tarea de aniquilar a los señores infernales, para otros son precisamente los señores de Xibalbá que están decapitando al padre de los héroes, Hun Hunahpú. Las máscaras en sí no aportan mucho a la investigación, no se puede, por ahora, establecer su significado más allá del hecho de que sirven para dotar de una personalidad alternativa a los verdugos ejecutantes del homicidio. Sin embargo, el hecho mismo de que esos personajes deban enmascararse puede traer algún resquicio de luz al problema; puesto que el dios L no lleva máscara podemos suponer que los señores de Xibalbá en general mantienen sus personalidades, y entonces el disfraz solamente tendría sentido al querer evitar el reconocimiento adoptando una apariencia falsa. No obstante, el *Popol Vuh* habla del entusiasmo ante las hazañas de los gemelos, que sacrifican a las gentes del Lugar Oscuro y los vuelven después a la vida, cosa que no se refleja en la vasija, donde el dios L muestra una calma extraordinaria ante el acontecimiento y las mujeres ni prestan atención siquiera. Sea como fuere, y admitiendo que el vaso Princeton narre un suceso del Popol Vuh, me inclino a creer que los personajes enmascarados son los gemelos divinos, pero tengo graves dudas en cuanto a la víctima, que no parece un señor de Xibalbá —no lleva los adornos personales de rango que serían adecuados, como hace el dios L— sino un ser humano corriente a pesar de las «marcas de dios», y que, desde luego, tiene un semblante que correspondería mejor al dios del maíz, Hun Hunahpú asesinado en Xibalbá, que a un fiero y horrible creador de desastres de los que residían entonces en el mundo subterráneo[119].

Por otro lado, tal vez no hace falta recurrir a Claude Lévi-Strauss y su estudio sobre las máscaras del Pacífico de América del Norte, titulado *La vía de las máscaras* (1950), para intuir que la máscara es parte de la expresión artística total de un pueblo en un momento dado de la Historia, y que, como tal, permite a sus usuarios diferenciarse de sus vecinos, sus rivales o sus predecesores, e incluso, en ocasiones, oponerse frontalmente a ellos; además, lo que aquí nos interesa especialmente, la máscara remite siempre a la mitología. Más allá de la estética de cada objeto, de los fines sociales del estilo, se puede suponer que el personaje que se enmascara, y adopta la personalidad del ser mitológico, entra y

participa en el mito, reproduciendo acciones y situaciones que tuvieron *in illo tempore* consecuencias consideradas beneficiosas, y cuya actualización reiterativa se espera las vuelva a tener. Así el personaje es un oficiante, pero no hay que descartar que en distintas ocasiones se trate sencillamente de poner de manifiesto los vínculos que unen al gobernante con el dios, apuntalando de ese modo su poder y legitimidad. Refiriéndose a las máscaras africanas, un continente en el que la práctica y el arte de las máscaras alcanza grados de popularidad y refinamiento únicos, un autor afirma algo que yo suscribo por entero respecto a la civilización maya: «La danza de las máscaras está rodeada por una liturgia muy completa, pensada para provocar la entrada del ámbito sobrenatural en el mundano»[120]. En efecto, lo que me gustaría subrayar es que, con el uso de máscaras —en el más amplio sentido de este término, que incluye ciertos ornamentos faciales o de cabeza— lo que se logra, como dice Peter Stepan, es la revelación de una realidad multidimensional en la cual los distintos mundos literalmente se interpenetran.

Hay tres cuestiones importantes que conviene mencionar. En primer lugar, una cabeza sobrenatural en un cuerpo humano puede ser la representación de una divinidad así caracterizada o también de un personificador de ese dios; en Egipto era la norma dibujar a sus dioses con cabeza animal y cuerpo y extremidades antropomorfas, pero allí, y desde luego en Mesoamérica, cabe la posibilidad de que la imagen se refiera a un practicador religioso, en ocasiones a un gobernante, adoptando la personalidad del ser superior. Será el contexto de la representación el que a veces dé las pistas necesarias para una correcta identificación. En segundo lugar, una máscara es una abreviatura de la figura completa; por ejemplo, como indica Nicholas Hellmuth, la máscara de la potencia sobrenatural llamada GI, bien conocida en Río Azul y en Palenque, de la colección Wray, es en sí misma una efigie del misterioso personaje —seguramente una manifestación de Chaak— como sugiere también su nombre en la inscripción jeroglífica de la parte trasera[121]. Los mayas fueron muy aficionados a esta clase de *pars pro toto*, como se ve en las distintas maneras que tenían de expresar sus numerales, con puntos y barras, con una cabeza o con una figura completa. En tercer lugar, las máscaras de dioses deben ser consideradas como verdaderos ídolos, entendiendo este término por aquellos elementos materiales que eran objeto de adoración o veneración a través de ofrendas, tratamientos, gestos o ubicaciones especiales. Por máscara entiendo aquí una cara artificial que recubre el rostro del portador, pero en muchos casos una simple pintura facial tiene la misma función y eficacia de la máscara, y lo mismo se puede decir de los tocados, de los ornamentos corporales,

y de su acompañante la danza,cuyos gestos simbólicos y ritmo tienen el mismo fin, hacer actual y efectiva una presencia suprahumana.



Rey enmascarado en una estela.

Empezaré con un breve recorrido por los tocados, ya que la maya fue una de las civilizaciones que más valor dio a los símbolos sostenidos, a veces en un increíble equilibrio, encima de la cabeza. Esto es así hasta el punto de que me he preguntado muchas veces si los gobernantes y nobles podían caminar y realizar sus funciones cómodamente llevando caladas hasta las cejas tales torres de mascarones, plumas y demás elementos. Veamos si se puede averiguar algo sobre el carácter coyuntural de los reyes a través de los tocados visibles en relieves y pinturas. Los tocados que más me interesan se pueden clasificar en cinco tipos:

1. Tocados teomorfos simples.
2. Tocados teomorfos múltiples.
3. Tocados zoomorfos.
4. Tocados mixtos.
5. Tocados abstractos, jeroglíficos y otros.

En cuanto a las máscaras faciales, o bucales, mencionaré dos tipos:

1. Máscaras de dioses que convierten al rey en un personificador de la divinidad.
2. Máscaras de otro carácter, ornamental, militar, animal, apropiadas para ritos y actividades particulares.

Obviamente, hay muchas combinaciones en las que no me voy a detener ahora. Pero sí parece conveniente hacer un breve repaso de algunas manifestaciones artísticas en las que mejor se comprueba la variedad y el significado de los tocados y las máscaras reales.

Un ejemplo notable es el de la Estela 1 de Dos Pilas, donde el rey Itzamnaaj Kawil aparece con una máscara aparentemente de Chaak, divinidad que también está presente en las sandalias del monarca. Como enarbola un cetro de Kawil y luce un yelmo que puede estar inspirado en los teotihuacanos, además de un escudo circular, no es aventurado sugerir el atuendo guerrero del rey. En tal caso la máscara de Chaak favorecería su personificación como dios del rayo y la tormenta, por ende de la guerra. En un interesantísimo panel procedente de la región de Palenque un personaje sentado lleva el tocado característico del dios L mientras sostiene en las manos una bandeja con una máscara del dios teotihuacano Tláloc; es, indudablemente, una ofrenda de confirmación de sus vínculos sobrenaturales al rey que se yergue en otro panel, en el panel central de lo que sería un tríptico. El tercero de los paneles presenta a otro individuo sentado con atributos del dios Kukulcán levantando igualmente otra ofrenda difícil de identificar. Los tocados y demás elementos funcionan aquí como máscaras y otorgan personalidades divinas a los actores de la escena[122]. Los personajes secundarios de este tríptico, que incluye la que antes se conocía como la lápida de Jonuta, van ataviados como el dios L y Kukulcán porque tal vez están escenificando un episodio mitológico —parcialmente recogido en el *Popol Vuh*— en el cual ambos dioses, relacionados con el inframundo y los poderes de la noche, rinden homenaje al Sol, que es representado ahí por el gobernante de la figura central. En algunas escenas de este tipo los personajes secundarios, a menudo mujeres, presentan en pequeñas bandejas-tronos tocados y máscaras a los gobernantes, por ejemplo en Palenque, y ello implica que tales objetos son signos de poder, legitimidad y sacralidad.

Dos Pilas fue una ciudad donde las máscaras abundan en las representaciones. Las Estelas 14 y 15 muestran al mismo gobernante de la Estela 1, el rey *Itzamnaaj K'awiil*, enmascarado. La máscara de la Estela 14

tiene un aspecto antropomorfo, pero la de la Estela 15 tiene una larga y protuberante mandíbula superior de lo que quiere ser, sin duda, la cabeza de una monstruosa serpiente, probablemente el dragón asociado con el nenúfar, rasgo vegetal éste que también aparece en el gran tocado del soberano. Como el rey está de pie en los dos monumentos sobre una banda celestial hay que pensar que se sitúa en una dimensión trascendente, para la cual ha adoptado, a través de las máscaras, las identidades pertinentes. Este dragón es conocido en numerosos ejemplos del período Clásico, y hay una buena referencia a él en el Panel 1 de Pomoná. Sus representaciones iconográficas se distinguen con facilidad porque el nenúfar sobresale de su cabeza antropomorfa y ahí suele libar un pez. Parece ser que en ambas estelas de Dos Pilas hay menciones epigráficas a danzas rituales ejecutadas por el gobernante retratado. De ser así quedaría más claro aún el vínculo entre máscara y rito, con modificación de la personalidad del danzante, quien pasa a ocupar una dimensión trascendente merced a su atuendo y a sus movimientos. La cuestión pendiente tiene que ver con la significación de cada máscara: ¿Es coherente que un rey personifique un monstruo cosmológico (lo que se puede llamar un símbolo localizador) antes que a las divinidades que residen en tal ámbito, o estos relieves nos informan sencillamente de que quien quiere viajar al Otro Mundo debe asumir en sí mismo las condiciones de ese medio particular? Más estilizada todavía es la máscara draconiana que luce el gobernante de la Estela 2 de Machaquilá, que parece sujeta al tocado-torre, en el que hay símbolos de Chaak, de Kawil y del sol Kinich Ajau, iconos reiterados en los objetos que sujeta con la mano derecha y el brazo izquierdo. Aunque tengo serias dudas de que esos tocados enormes pudieran sostenerse encima de las cabezas de los reyes, sí creo que esas máscaras faciales eran perfectamente adaptables a los atavíos rituales y suntuarios y que, por tanto, formaban parte habitual de determinadas celebraciones políticas o religiosas.

Ya he sugerido en otro lugar de este libro que las cabezas draconianas que ostentan los gobernantes mayas en los voluminosos tocados clásicos son realmente una abreviatura iconográfica para las fauces completas del monstruo. El personaje político asomaría así por la boca de la bestia, a la manera en que lo hacen reyes, antepasados y dioses, en numerosas obras de arte, especialmente relieves y pinturas en cerámica. La ubicación del gobernante en un espacio cosmológico determinado, expresado por la cabeza del saurio, le obliga a adoptar otra personalidad, la correspondiente a esa otra dimensión o a ese otro tiempo, con lo cual tal característica del tocado cumple la misma función que la verdadera máscara colocada en el rostro. El tocado-torre tiene pues varias

funciones en la organización del mensaje que el artista trata de transmitir o fijar a través de su obra: por un lado identifica, mediante ciertos atributos, gíficos y de rango, al personaje representado, además le sitúa en un plano tempo-espacial imaginado desde el ritual, y finalmente llena y ornamenta, creando un buscado impacto visual, la superficie del soporte pétreo o cerámico.

Sobre máscaras se han escrito muchos ensayos, a veces desde la antropología, a veces desde la historia del arte, pero casi todos los estudiosos están de acuerdo en el principio básico que dice que la máscara altera la personalidad de quien la porta, bien porque adquiere con ella otra identidad, la que expresa la máscara en sí, o debido a que el objeto detiene o modifica un determinado proceso en el que se ve envuelto el personaje. Si un maya de alto rango era enterrado con una máscara sobre su rostro, por lo general hecha de mosaico de jade, con concha y obsidiana, el deterioro inevitable de su personalidad —que el semblante siempre establece en su singularidad— era contenido de manera permanente. Así sucedió, por ejemplo, con el famoso rey de Palenque del siglo VII Kinich Janab Pacal, que llevaba sobre la cara una estilizada máscara de mosaico cuando fue sellado el sarcófago de su tumba del Templo de las Inscripciones. Lo mismo sucedía con otros individuos no tan poderosos que sacaron a la luz las excavaciones de la Misión Arqueológica de España en México en el grupo Ah Canul de la ciudad prehispánica yucateca de Oxkintok. Parece que era una práctica frecuente, sobre todo en el Clásico Temprano y hasta entrado el siglo VIII, y se conocen magníficas máscaras funerarias de Río Azul, Calakmul y otros lugares. Lo notable es que algunas de tales máscaras son retratos de divinidades, y entonces no sólo queda subrayada la fortaleza de una personalidad más allá de la muerte física, sino que se establece que el difunto pasa a convertirse en el dios.

Otra cuestión no menos importante es la que atañe a los señores que personifican a los dioses merced a la máscara que lucen. Se trata, por lo general, de una máscara facial, aunque las hay también bucales u oculares. Veamos un caso de especial interés, el de la máscara de un jugador de pelota, tal como aparece en el relieve de la Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, en la estructura 33, en el escalón X, y las de los dos personajes del vaso K3296. El jugador de pelota, con el atuendo característico de tal actividad, lleva una extraña máscara figurada como blandos apéndices faciales colgantes, protuberancias parecidas a las que distinguen al dios del viento en otras partes de Mesoamérica, y en el área maya, como en el panel inferior de la Estela 3 de Seibal. Dado que hay un bloque jeroglífico en el que se ha podido leer *ik kuh* (dios del viento,

o viento sagrado), a pesar de lo muy deteriorada que está la inscripción, cabe pensar que es precisamente a tal fuerza sobrenatural a la que está suplantando el jugador, sin duda un noble o gobernante de la ciudad (un *sajal*, cuyo rango es inferior, y a veces sometido al de *k'ul ahau*). Se supone que todos los jugadores de pelota representados en estos escalones son personificadores de esos poderes divinos, de hecho hay una fórmula jeroglífica que así parece indicarlo. La relación entre el juego, cuyo carácter de ceremonia de conservación del universo, a través de la actualización del momento en que los dioses ponen en movimiento a los astros, está fuera de duda, y el viento, tiene que ver seguramente con el hecho de que todo rito de regeneración remite a la fertilidad y al ciclo de vida-muerte-renacimiento de las plantas, proceso en el que el viento, que enciende el fuego de las milpas, es protagonista. Desde luego, hay casos mucho más complicados, como el de la Estela 1 de El Zapote, donde se representó aparentemente al dios Chaak, pero que, dada la rareza de una efigie así, puede interpretarse también como un personificador que lleva una máscara y los atributos de esa divinidad. Sin embargo, los jeroglíficos de la estela hacen constar explícitamente que la figura allí presente es el propio dios, lo que conduce a asumir de nuevo la idea de que los mayas creían que los objetos o monumentos sagrados no eran meras representaciones, sino los seres divinos en sí hechos piedra o madera, materializados. Por razones todavía mal conocidas, los mayas no hicieron figuras exentas o autónomas, monumentales, de sus dioses, salvo en contadas ocasiones y sobre todo en períodos muy tempranos o muy tardíos. El panel del dios L en Palenque, por ejemplo, forma parte de una composición mayor donde los protagonistas son los reyes clásicos Janaab Pakal y su hijo, y las estelas tenían la misión general de exaltar y glorificar a los gobernantes relacionándolos con las fuerzas cósmicas. La Estela 1 de El Zapote, como alguna otra de Izapa, conmemora a un dios, dando pistas sobre sus actos, lo que resulta más propio de otros soportes, como los libros de corteza o las vasijas de cerámica.

Más difícil es interpretar las máscaras y la escena de la vasija K3296. Ahí dos personajes de alto rango, ataviados para una importante celebración, llevan respectivamente una máscara antropomorfa y una máscara zoomorfa. El primero es probablemente el gobernante, representado de frente, que personifica a una divinidad de dudosa identificación, aunque parece relacionada con el inframundo si nos atenemos al motivo de pez y nenúfar que se encuentra en el tocado. El segundo luce un arreglo facial prominente que recuerda la cabeza de un saurio, quizás un cocodrilo, y si fuera así se podría afirmar igualmente la índole terrestre de la caracterización.

Es la ciudad citada más arriba, Seibal, en el valle del río Pasión, la que reúne algunos reyes curiosamente enmascarados, se ven en las Estelas 8 y 11 y 21, y sobre todo en la Estela 19, donde hay una excelente representación del dios del viento a la manera del Ehécatl-Quetzalcóatl de los pueblos nahuas. Es un gobernante en el rito de esparcir semillas, lo que incide nuevamente en la relación entre el viento, la fertilidad y, en definitiva, la agricultura[123].

Las máscaras oculares en las Estelas 4 y 8 de Naranjo tienen, probablemente, como objetivo reforzar determinados rasgos del carácter del personaje antes que modificar su personalidad; se trata de elementos faciales, como pueden ser bezotes u otras incrustaciones, adornos capilares, barbas y bigotes, e incluso orejeras, pero todos ellos poseen significado y, en el caso de las estelas de Naranjo, por ejemplo, relacionado con los atavíos de los dioses, puesto que esos lazos imitan quizá los que rodean los ojos de divinidades como Kinich Ajau y Chaak, sin duda estilizaciones de serpientes. De ese modo, los reyes no adoptan la personalidad de los dioses pero subrayan sus vínculos con ellos, mostrando que se encuentran bajo su protección o patrocinio, o que son sus hijos o descendientes, o que participan en sus rituales. Tales asignaciones se extienden a los nombres, ya que la inclusión en los de los gobernantes de los teónimos más frecuentes no tiene otra razón que expresar la relación del personaje político con la entidad sobrenatural. No obstante, hay casos que merecen una cuidadosa atención, por ejemplo, en la banqueta sur del Templo de Chac Mol, en Chichén Itzá, hay un extraordinario modelo de guerrero con rasgos de varias divinidades: sentado sobre un taburete con piel de jaguar y signos telúricos o acuáticos, lleva un tocado compuesto de dos mascarones de Chaak y un sombrero como el del dios L, una máscara de Chaak le cubre la mitad superior del rostro, de su boca sale una serpiente, como ocurre desde el Preclásico en muchas figuras del mismo dios de la lluvia, y porta en su mano derecha un cetro de Kawil[124]. ¿Es un rey guerrero, es un guerrero simplemente, o es un dios con escudo de guerra o de ceremonia? Realmente, esta es una imagen que se podría identificar con bastante probabilidad como la de un personificador del dios Chaak, pero ¿cuál es el sentido de tal enmascaramiento?

En resumen, bastantes gobernantes mayas aparecen enmascarados o disfrazados en las esculturas. Siendo éste un soporte para la obra de arte eminentemente político, que se coloca en ciertos lugares de las ciudades para que surta los efectos oportunos sobre la masa de plebeyos que asisten a las festividades, es posible concluir la conveniencia para los reyes y nobles de ser vistos y apreciados bajo todas aquellas personalidades alternativas. No es sólo que existiera verdaderamente una situación ri-

tual en la que el gobernante adoptara la personalidad de un dios o un antepasado, es que había que infundir en las gentes la idea de que el personaje real poseía, ocasional o permanentemente, las características y poderes de los entes sobrenaturales o residentes en el Otro Mundo. Algunos, sin duda, personifican a dioses en determinadas ceremonias en las que es imprescindible la contribución de tal entidad, como puede suceder con el personaje de la piedra miscelánea 16 (también conocida como Estela 47) de Piedras Negras, o con el rey Kan Joy Chitam de Palenque en el llamado Panel de Dumbarton Oaks, además, claro está, de los señores de Seibal mencionados antes. Pero hay un caso más complicado, el de los reyes que portan en el tocado personajes enmascarados a su vez, como sucede, por ejemplo, en la Estela 13 de Piedras Negras, donde una prominente cabeza de jaguar que sobresale del tocado del Gobernante 6 (Ha Kin Xook), es en realidad una suerte de yelmo tras el cual se distingue un rostro humano. Puede tratarse de un ancestro, enmascarado para indicar precisamente que es un ser perteneciente a otra dimensión cosmológica, pues el jaguar representa al inframundo, como lo hace en la Estela 10 de esa misma ciudad o en el dintel de madera del Templo 1 de Tikal donde se glorifica al rey Jasau Chan Kawil por su victoria sobre Calakmul. Aunque estos dos últimos jaguares colosales —el de Tikal lleva el nombre de *nuun balam chaaknal*— también pueden ser interpretados como protectores sobrenaturales del gobernante, incluso emblemas suyos. Es decir, que todo elemento sagrado que señale una entidad o un espacio del Otro Mundo, una máscara, una figura del tocado, una piel de jaguar o un colgante en el atuendo, un semblante divino en las sandalias, puede estar ahí como parte de la asunción de otra personalidad por el sujeto o como indicador genealógico y de las lealtades preferidas, o los respaldos y las protecciones de que el rey disfruta, además de significar en ocasiones un tiempo o un espacio en el cosmos. Evidentemente, cuando el señor está bailando, como ocurre en el Panel de Dumbarton Oaks, cargado con los atributos de Chaak, es muy probable que se esté desarrollando una ceremonia relacionada con la lluvia y la fertilidad en la que el rey Kan Joy Chitam personifica al dios, dentro de su papel social de sumo sacerdote, para aumentar la eficacia del rito.

Columnas y alfardas serpentinas

¿Por qué ese empeño por representar conceptos mitológicos relacionados con la cosmología, el calendario agrícola o la lluvia, en las trazas y cons-

trucciones de las ciudades? Tanto en Tula como en Teotihuacán, Chichén Itzá, Mayapán, Tulum, y en Tenochtitlán, las cabezas de los gigantescos ofidios están en la parte de abajo de las alfardas o balaustradas que delimitan las escalinatas. En las columnas serpentinas, la cabeza descansa en el suelo mientras que las colas con los cascabeles se alzan a la manera de capiteles. Esto permite suponer que los mayas y los nahuas veían siempre al dragón descendiendo, procedente del cielo, del ámbito superior, cayendo sobre la tierra porque su venida equivalía o representaba la llegada de las lluvias, de la estación veraniega. El ofidio arquitectónico es el mismo que aparece en los códices postclásicos, sobre todo en el de Madrid (es la serpiente de cascabel *Crotalus durissus durissus*), donde evidentemente tiene el significado de depósito de aguas, de serpiente de lluvia, como las negras nubes del tiempo estival. He aquí un curioso e inevitable nexo con los dragones acuáticos del inframundo, pues a pesar de residir en los polos opuestos del cosmos la similitud es clara: muchos mesoamericanos creían que el agua de lluvia provenía del interior de la tierra, y que las nubes salían por la boca de las cuevas para elevarse después a los cielos y dejar caer desde allí su preciosa carga. La paradoja, no obstante, consiste en que el agua subterránea es sinónimo de caos o regresión al estado originario anterior a la creación, mientras que el agua que cae del cielo es sinónimo de fertilidad y vida. Pero es una paradoja aparente porque en casi todos los ámbitos y fenómenos del cosmos anida la dualidad, los opuestos complementarios, situación absolutamente normal y necesaria para la existencia y continuidad de la creación tal y como la diseñaron las potencias formadoras cuando aún no había nada, según las palabras del *Popol Vuh*. Luego el agua es vida y es muerte, como lo es la tierra misma. Lo que me interesa aclarar es si debemos llamar a esas serpientes de las escalinatas y las columnas Kukulcán, como sugiere el nombre del edificio más conocido de Chichén Itzá, la pirámide de El Castillo, o la más célebre construcción de Xochicalco, o una de las más visitadas de Teotihuacán. No cabe duda de que el dios, y el concepto que subyace a la denominación, Kukulcán se simboliza mediante una serpiente, por lo general con plumas, pero ¿qué relación tiene el dios con las lluvias? Creo que no mucha, las lluvias siempre fueron un dominio de Tláloc en el altiplano y de Chaak en las Tierras Bajas mayas. Por eso seguramente cabe distinguir entre la serpiente de cascabel y la serpiente de cascabel con plumas, ya que la primera estaría relacionada con Chaak y la lluvia, y la segunda simbolizaría la unión de los contrarios, condición y prueba de la creación y la conservación del mundo, y sería una de las manifestaciones e iconos de Kukulcán. Es posible, igualmente, que las alfardas de El Castillo no se refieran a la lluvia sino al movimiento de algún astro, quizás

Venus, planeta luminoso colocado bajo la advocación del mismo Kukulcán —el Tlahuizcalpantecuhtli de los toltecas, en la versión de estrella matutina—, y lo mismo podría decirse de las columnas serpentifomes. ¿Se quiso conmemorar el descenso de algunos cuerpos astrales al interior de la tierra? No se puede olvidar que en Chichén Itzá se encuentra el Caracol, observatorio astronómico cuyas visuales se dirigen sobre todo a la identificación y seguimiento de las posiciones del lucero del alba y del lucero de la tarde.

Columnas draconianas de Chichén Itzá.

En el mismo complejo simbólico hay que incluir a los llamados *coatepantlis*, o muros de serpientes. Tales muros, existentes, por ejemplo, en Tula, en Tenayuca y en Tenochtitlán, tienen relieves con serpientes o cabezas de ofidios esculpidas en bulto. Es una suerte de obsesiva repetición del motivo del dragón, una llamada a la eficacia simbólica —con sus repercusiones y efectos— del monstruo, y una declaración de los intereses de los que planificaban los centros ceremoniales y los santuarios de las ciudades postclásicas. En Tula el muro incluye otros temas relacionados, como la concha cortada, que son por lo general símbolos de Quetzalcóatl, y relieves de animales que devoran corazones.

Las serpientes arquitectónicas de Chichén Itzá en época postclásica son una continuación del afán escenográfico de los mayas antiguos, esta vez bajo la égida de los toltecas. Es decir, lo que importa es la manifestación material de los grandes principios y dogmas cosmológicos, la plas-

mación en la ciudad de las teorías sobre la condición y funcionamiento del cosmos. Yo creo que tal reiteración obedece a una mentalidad orientada a la magia imitativa: esa proyección del orden universal solamente puede tener una consecuencia, la perpetuación del orden mismo. La ciudad es un catálogo de formas y orientaciones que siguen un código antes determinado por su eficacia simbólica, y los efectos oportunos, que por las necesidades estrictamente administrativas o sociales. Es indudable, por otra parte, que muchas civilizaciones han introducido en su arquitectura y en su urbanismo numerosos elementos decorativos inspirados en la religión, y que las columnas de Irán o de la India contienen también representaciones poco funcionales desde el punto de vista netamente constructivo, pero en el área maya éste es sólo un rasgo más entre muchos, y todos conducen al punto crucial, la figuración cosmológica.

Veamos brevemente algunos paralelismos, el primero de los cuales debe ser con Egipto. Ahí contamos con columnas hathoricas en algunos templos o santuarios dedicados a esta diosa, por ejemplo en la localidad de Denderah. Hathor es una diosa egipcia de origen prehistórico relacionada con el sol y el cielo, y también con el amor y la fecundidad. Representada a menudo con rasgos de vaca, los capiteles de las columnas de sus templos tienen la forma de su cabeza. Ese rasgo en sí me parece antes un anuncio que un mensaje cosmológico, la proclamación del significado del lugar en términos de la divinidad a la que se rinde culto, pero sin la intención descriptiva que parecen tener las columnas serpentiformes.

En algunas ciudades mayas del norte de Yucatán son frecuentes las columnas antropomorfas. En Oxkintok, por ejemplo, y en tales ocasiones la interpretación se suele referir a la exaltación de los señores o de los dioses. No hay que buscar mucho para encontrar analogías en el Viejo Mundo, las más conocidas de las cuales serían las cariátides, mujeres de Caria sometidas a esclavitud por haber colaborado con los persas, que en sus estatuas veían perpetuada su vergüenza y oprobio. Los atlantes del templo de Zeus Olímpico de Agrigento representarían enemigos vencidos. Y hay muchos pilares con relieves de personajes diversos, guerreros en el caso de la cultura maya-tolteca. Es necesario, por tanto, distinguir entre un elemento arquitectónico que se convierte en soporte de una imagen y una figura sagrada representada en un elemento arquitectónico. En el primer caso la columna o el pilar solamente transmiten el mensaje, en el segundo son el mensaje mismo, que es independiente de la función estructural de la arquitectura —siempre, claro está, que no forme parte de un conjunto que comprenda también otros espacios y elementos, como muros, arquitrabe, cornisas o techos—, pues una

estatua sagrada recibirá reverencia y culto siempre, si está integrada en la arquitectura como si es exenta.

Existen otras columnas interesantes, en la India, en Kailasa o Mahabalipuram, o en Vimala de los jainas en el monte Abu, y en Persépolis del actual Irán, incluso se podría tener por tales los pies verticales de las puertas de la estupa de Sanci, con sus elefantes —las balaustradas y columnas de la estupa de Bharhut, por su parte, muestran escenas de la vida de Buda, y son muchos los monumentos indios de esta clase con relieves y figuras—, y no se pueden olvidar las escalinatas de acceso a numerosos templos camboyanos, tanto preangkorianos como de la civilización khmer, en los que se adornan las balaustradas con animales. Pero voy a mencionar sólo un paralelismo especialmente sugestivo. Me refiero a las balaustradas o alfardas con sinuosas formas ofídicas en templos tales como Cidambaram o Lad Khan, y Brhadisvara, en la India, a las cabezas de makara y a los dragones nagas policéfalos de los remates de frontis y de los arquitrabes en Banteay Srei, en Camboya, a las enormes balaustradas de nagas de Angkor Vat, a las bellas balaustradas con nagas en las escalinatas de los templos tailandeses, y a las mismas serpientes fantásticas que guardan muchos templos budistas en Laos. En todos los casos subyace una intención simbólica que puede identificarse como la necesidad de expresar los principios de la cosmovisión. Que las serpientes aparezcan en las alfardas que limitan las escalinatas que suben a las plataformas donde se alzan los santuarios, y que sus cabezas se hallen siempre hacia la parte baja, frente al fiel que accede al lugar de culto, implica vigilancia, son dragones guardianes, pero también muestra que son animales que «vienen» de algún lugar mítico, cosmológico, a la superficie de la tierra.

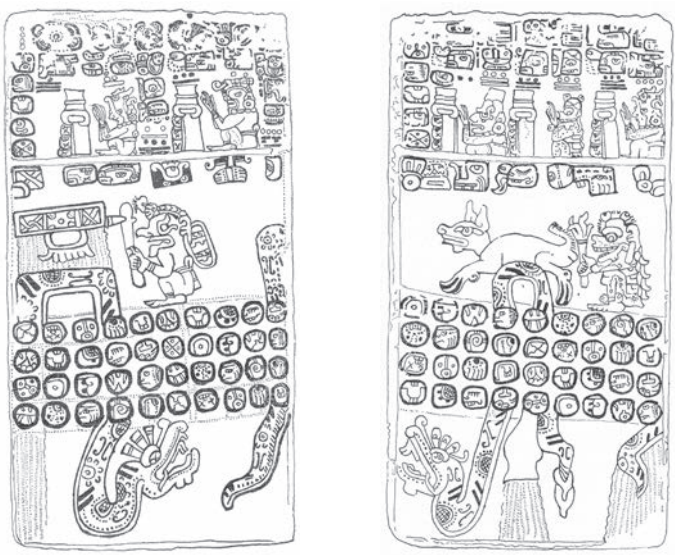
Desde luego, no he mencionado en los párrafos precedentes la profunda simbología cosmológica de los conjuntos arquitectónicos de la India y de Angkor en Camboya, solamente en el Phnom Bakheng de Angkor la cantidad de significados astronómicos es realmente impresionante[125]. Pero no es éste el lugar para tratar estas cuestiones, a las que me he referido en otros libros anteriores, basta ahora con subrayar el afán de los arquitectos y urbanistas del subcontinente indio y del sureste asiático por reflejar con la mayor precisión posible en la traza de sus ciudades la geografía mitológica y sus divinos moradores.

Las serpientes de agua de los códices

Si se miran con atención las primeras diez y ocho páginas del Códice de Madrid, y también las sucesivas páginas 29, 30, 31 y 32, se podrá

tener la seguridad de la enorme importancia que los mayas del período Postclásico —a finales del cual se confeccionó ese libro prehispánico— otorgaban a la llegada regular de las lluvias. Ciertamente, el sistema de la milpa, tradicional en todas las tierras bajas tropicales centroamericanas, impone que la lluvia empiece a caer casi inmediatamente después de haber quemado las maderas y rastrojos cortados en la parcela de cultivo. Si no ocurre así, se pierde el año y las familias pueden pasar hambre. Esas páginas del códice igualmente llamado Tro-Cortesiano, que se conserva en el Museo de América de Madrid, dan idea de cómo imaginaban y expresaban los mayas de la península de Yucatán el fenómeno de la lluvia. Los protagonistas de esas ilustraciones referidas a los pronósticos para la temporada, son el dios de la larga nariz caída, cuyo nombre en jeroglíficos se lee Chaak, y una formidable serpiente de cascabel que algunos autores han denominado Chicchán. Aunque los cuerpos de los ofidios no presentan ninguna característica típicamente draconiana, excepto el ser precisamente eso, ofidios, yo prefiero llamar a tales animales dragones de la lluvia, sobre todo por las cualidades sobrenaturales que se les asignan. El investigador inglés Eric Thompson relacionaba las serpientes del Códice de Madrid con las Chicchan en las que creían los indígenas chortíes hace medio siglo, cuando se recogieron los datos etnográficos. Esos grupos mayas piensan que las serpientes gigantes son las encargadas de llevar el agua, es decir, son interpretadas como nubes. Opinan que el dios de la lluvia comprende dos entidades diferenciadas, el propio dios y su cabalgadura, que es la serpiente que representa simbólicamene a la nube. Dice Rafael Girard que «las nubes llenas de agua son sierpes —o caballos—. El caballo es la nube que bebe en las pilas y se hincha de agua. Esos gigantescos dragones, que llevan el agua dentro de su cuerpo recorren los lugares que tienen asignados. El Ángel (dios de la lluvia) los dirige y está sentado encima». En efecto, así aparece en los códices. Pero también hay una imagen chortí de gran interés: el concepto de Noh Chih Chan es el de una serpiente dispensadora de lluvia y de alimentos, un ser de cabeza humana y cuerpo de ofidio, a veces con plumas. Los chicchanes están asociados con los puntos cardinales, pero también hay innumerables en los ríos, las fuentes y los lagos, es decir, en las aguas terrestres. El rayo se produce cuando los dioses acompañantes de las serpientes golpean con sus hachas las nubes para sacarles el agua. Algunos chortíes afirman que los chicchanes tienen dos cuernecitos en la frente, y otros dos mayores en la parte posterior de la cabeza (recuérdense los cuernos en las cabezas de serpientes emplumadas de Chichén Itzá y los dragones celestes con astas de ciervo). Pero aun más interesante me parece la

idea del Chicchán hembra, al que suelen llamar Chicchán de las Aguas Grandes, que es verdaderamente una sirena, con la parte superior del cuerpo de mujer y la inferior de pez[126].

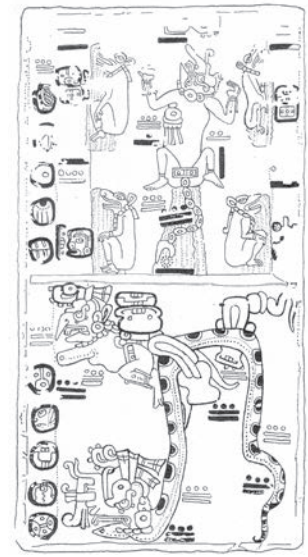


Dragones de lluvia en el Códice de Madrid.

En el hinduismo, Varuna, el dios védico de las tormentas, es considerado rey de las serpientes nagas. Esos dragones de fiero aspecto viven, al parecer, en el séptimo planeta del inframundo, pero están relacionados con ambientes acuáticos, por ejemplo, con el río Ganges y con el mismísimo océano Pacífico. El paralelismo entre Varuna y el Chaak de los códices no puede ser más oportuno, pues ambos gobiernan las tempestades celestiales pero se apoyan en ofidios del inframundo. También los nagas de los templos de Tailandia y Camboya tienen cuernos y crestas en la cabeza, aunque ahí se da una explícita conexión con el budismo. En China se da una interesante circunstancia iconográfica, el doble losange llamado *taodie xiefangge wen*, un motivo corriente en la época Shang, sobre todo en los tejidos, se encuentra también sobre los dragones de jade y está conectado con el dios de la lluvia protector de la agricultura; antes que hacer del dragón el intermediario de los hombres ante el dios de la lluvia, o el portador de las aguas celestiales, es quizá más seguro pensar que los artesanos pretendieron con las escamas draconianas en

forma de losange vincular simplemente al dragón con el dominio acuático[127]. Pero existen textos que son aún más explícitos, los dragones *jiao* y *long* son los dioses de la fauna acuática. Gracias al agua su divinidad se afirma (*Guanzí*, «Xingshi jíe»)[128]. Y el mismísimo Confucio dijo que el viento y la lluvia estimulan a los peces y a los dragones.

Aguacero con Chaak en el Códice de Madrid.



Chaak y serpientes de agua en el Códice de Madrid.

8

UNAS BRIZNAS DE PSICOLOGÍA

Muchas interpretaciones de la figura del dragón tienen que ver con las construcciones de la mente, o se declaran abiertamente pertenecientes al campo de la psicología. La pista del dragón penetra sin duda en las capas profundas del espíritu, quizá las del sueño o el inconsciente, donde se reconstruyen, a partir de lo real, criaturas extraordinarias y sin parangón. Una de las recurrentes escenas de los cuentos tradicionales es la del rapto de la doncella por el dragón, situación que queda grabada en el subconsciente de los jóvenes y que puede tener importantes consecuencias posteriores. En efecto, hasta el día de hoy, cuando numerosos iconos juveniles presentan la asociación asimétrica entre dragones y muchachas, mitos y leyendas más o menos populares establecen la sumisión de la mujer al monstruo, por la vía estrictamente física o con derivaciones sentimentales. Por supuesto, el dragón se transforma ocasionalmente en gorila, en vampiro, e incluso en una locomotora u otras máquinas[129]. De hecho, el dragón guardando a la doncella cautiva es un modelo que tiene su equivalente moderno en las numerosas historias de jóvenes secuestradas por psicópatas o criminales, o simplemente enamorados. En *El coleccionista*, de William Wyler, y en tantas otras películas de semejante tema, el rapto nunca es gratuito, sino que remite a deseos o impulsos de tipo económico, psicológico o sexual. En cualquier caso, tal acto se muestra como un desorden irracional, es decir, antisocial y antinatural. En el film *The Viking Queen*, de Donald Chaffey (Estados Unidos, 1967), se hace una evocación pseudohistórica y psicoanalítica de la oposición del dragón-guerrero y la mujer.

Pero tal vez más sugerente es la idea de que el dragón realmente es una mujer, como el hada Melusina, que se transformaba los sábados en serpiente, según nos cuenta el escritor del siglo XIV Jean D'Arras al

elaborar una vieja leyenda seguramente celta. Entonces el héroe, al matarlo, lo que mata es su deseo, su dependencia de ese deseo, y, quizá con el cristianismo, su lujuria o cualesquiera tendencia en exceso concupiscente. El dragón, pues, estaría en el hombre como la semilla del mal, como la rebeldía frente al poder y frente al dios. Cabe señalar, además, la relación de Melusina con el agua, en una bañera es descubierto su secreto por el desconfiado esposo, y eso tiene que ver sin duda con el hecho de que pertenezca a la categoría general de las sirenas: mujeres que son monstruos marinos.

Hay más ejemplos, desde luego, el verdadero dragón con el que tiene que enfrentarse Parsifal se llama Kundry, y ya he mencionado antes a Rinaldo y Armida, a Ruggiero y Alcina, y es posible considerar a Medea como el dragón que guardaba el Vellocino de Oro y que es vencido por el amor que despierta en ella Jasón. Los héroes caen primero doblegados por la magia de la mujer-dragón, aunque al final logran deshacerse de las hechiceras. Esos héroes podrían decir lo mismo que el huayno andino que escuché hace muchos años en el pueblo de Chinchero, no lejos de Cuzco:

En tus brazos he caído
por una mala fortuna,
para vivir a tu lado
una vida de pesares.

Porque lo sorprendente de ese trascendental combate es que Ulises nunca rechazará a Circe en primera instancia, el enfrentamiento es realmente una confrontación en la que se manifiestan los inexcusables elementos que forman la estructura del relato, la estructura que subyace a los patrones de conducta en todas las sociedades organizadas mediante las diferencias sexuales y el parentesco. Una prueba de iniciación, la llamaríamos quizá, que deslinda y hace explícitos los términos de las relaciones entre los hombres y las mujeres. Si en la música peruana la escala es pentatónica y el compás binario, en la rejilla mental prima el concurso de los contrarios. El dragón, entonces, pasa a constituir un eslabón en la cadena de oposiciones tan característica de los sistemas de pensamiento duales mesoamericanos y de otros lugares: día y noche, vida y muerte, orden y caos, hombre y mujer, héroe y dragón; elementos equivalentes que es posible intercambiar y que proveen ventajosamente de metáforas. La unión de los contrarios, no lo olvidemos, es condición indispensable de la creación y de la vida, y por eso el héroe atravesará al dragón con su lanza de igual manera que yacerá con su esposa. En un

manuscrito alquímico del siglo XV, cuyo autor es Johannes Andreae, hay una ilustración anónima titulada —o interpretada como— *La Unión de los Opuestos* en la que se ve a un personaje real bicéfalo sobre un dragón de cuatro cabezas. Es una alegoría de los pecados capitales y de las virtudes que se les oponen, pero me interesa ahora el que también en las doctrinas de la alquimia bajomedieval las oposiciones binarias y los dragones estén relacionados[130].

Desde luego, hay otras interpretaciones igualmente interesantes. La pugna entre el héroe y el dragón puede verse como una historia edípica donde el adolescente se enfrenta al padre que tiene secuestrada a la madre. También algunos dirían que se trata de una versión universal de la costumbre del rapto de la novia, donde el padre defiende sin éxito a la doncella frente al empeño del pretendiente. En el *Evangelio del Pseudo-Mateo*, que forma parte de los llamados *Evangelios apócrifos*, hay un párrafo que relata el enfrentamiento entre Jesús de Nazaret y los dragones, que salieron de una gruta en la que se había refugiado María para descansar.

En este contexto no tiene mucha importancia si el enfrentamiento paradigmático del mundo occidental cristiano, el de san Jorge y el dragón, tiene su origen en tradiciones paganas muy antiguas, como sugiere Vladimir Propp en *Morfología del cuento*, o si la formalización del suceso realizada tal vez en el siglo XIII, cuando la canonización del personaje tropezaba con la reticencia de la Iglesia, introdujo algunos matices significativos. Lo revelador ahora es la estructura de la leyenda, en la que el héroe que viene en nombre de Cristo no mata al monstruo, sino que lo doma, como se doman las pasiones, y hace que la joven hija del rey, salvada de una muerte atroz, lo lleve atado a su cintura hasta la ciudad que tenía aterrorizada. Es decir, la doncella evita la muerte y regresa a la sociedad, a la seguridad, a los suyos, cuando el maligno endriago que la posee resulta vencido por la voluntad y la fe. Por cierto que en la citada obra de Propp se analizan algunas apariciones del dragón en los cuentos maravillosos populares, sobre todo las relacionadas con el rapto de doncellas hijas de reyes y otras malignas fechorías[131].

Más interesante quizás es la historia de santa Margarita y el dragón. La santa era una joven pastora, dice la leyenda, que fue raptada por el gobernador Olibrius que deseaba hacerla su mujer y convertirla al paganismo. Ella ruega a Dios que le muestre a su enemigo y entonces aparece un dragón que la traga en el acto. La muchacha hace el signo de la cruz y sale indemne del estómago de la bestia. Ese monstruo, al parecer, no significa el paganismo sino el demonio interior de la pastora, que ella debe combatir y matar. Es una lucha contra los malos deseos interiores

que muchos seres humanos albergan, tal vez contra la atracción de la proposición matrimonial de Olibrius y lo que podía implicar.

La literatura de todos los tiempos contiene referencias bien explícitas al significado de los dragones en cuanto parte de la naturaleza humana o del carácter de ciertas personas. Veamos, por ejemplo, un párrafo de una obra reciente del israelí Amos Oz: «Ella estaría triste junto a la barandilla de un puente abandonado y melancólico una noche de tormenta y, en el último instante, yo la salvaría de sí misma, mataría por ella a un dragón que ya no era un dragón de carne y hueso, como tantos que degollé durante mi infancia, sino un dragón interior que no era otra cosa que la propia desesperación»[132]. Los desgarros de las enfermedades mentales, de las inclinaciones paranoicas o sencillamente de las obsesiones y manías exacerbadas, pueden ser denominados dragones, porque esa metáfora hunde sus raíces en un símbolo terrible, devastador y despiadado, incomprendido y pavoroso, que ha acompañado a las culturas desde siempre.

Soñar con dragones o con formas demoníacas de cualquier tipo puede indicar que el sujeto actúa en la vigilia dominado por la pasión o la ira; siempre es una señal del afloramiento de la parte más negativa de la personalidad. Si, como afirma Freud, los sueños son realizaciones disfrazadas de deseos reprimidos, la aparición de dragones tal vez se pueda interpretar como la propensión sentida reiteradamente a hacer algún daño o perjuicio. La «deformación onírica» brinda a veces al durmiente la oportunidad de ejercer el papel de víctima o héroe frente al monstruo. El fenómeno psíquico es complicado, Jung diría que el simbolismo de los dragones y las serpientes habita el inconsciente colectivo y acude esporádicamente a la consciencia al igual que fluyen los instintos primarios. Pero Lacan decía también que el inconsciente se estructura como un lenguaje, de modo que podemos leer, por lo menos, y entender, tal vez, el discurso allí guardado. Me gusta pensar que, lo mismo que sucede en la ópera de Claude Debussy *Pelléas y Mélisande*, donde la orquesta es una suerte de tímbrica soflama inconsciente respecto de la perorata vocal de los cantantes, esos monstruos ofídicos que pueblan las profundidades de nuestra mente están allí de manera justa y conveniente, o necesaria, para que la conciencia alcance la plenitud[133].

Dragones y otros monstruos aparecen esporádicamente en los sueños aterrorizando a las personas con la privación de lo que aman, o de la vida, del bien, de la fertilidad, de la virtud. El dragón, como un demon antiguo, carece de la personalidad del héroe o de la inmortalidad del dios, su voluntad es casi inexistente, unívoca, no tiene capacidad de elección, no puede enjuiciar las situaciones: es instinto, es animal,

es la parte impredecible y acultural que dormita en el interior de los hombres.

Cuando Wolfram von Eschenbach compone en el siglo XIII, siguiendo a Chrétien de Troyes, la imperecedera historia de Parzival, o Parsifal, como mucho más tarde lo llamaría Wagner, el *minnesänger* describe una pareja que siempre ha hecho fortuna en el mito lo mismo que en el teatro y la novela, el pecador o la pecadora y el redentor o la redentora. Esa redención, manifiesta en la ópera wagneriana, se produce por amor, aunque en ciertos casos es antes compasión o generosidad que el genuino sentimiento tan sensual como espiritual. Klingsor, el caballero-dragón que guarda el tesoro que es la lanza que hirió a Jesús, tiene cautiva con su magia a Kundry, la muchacha pecadora, que actúa a su vez en el papel de delegada o materialización del monstruo. El héroe se llama Parsifal, que libera efectivamente a la joven, como si de un exorcismo se tratara, pero que no puede amarla físicamente, porque «la redención no debe lograrse con un nuevo pecado». Este final es correlativo con el de *La Dama de las Camelias*, o *La Traviata* en versión operística. En realidad, los valores cristianos apuntan a la represión de los sentimientos y por ello colocan al dragón en el dominio de las inclinaciones mentales. En efecto, no hay que olvidar la condición paradójica de todos los héroes, pues es precisamente en la integración de los antagonismos, en la articulación de las polaridades en una unidad, donde hallamos el sentido de los hechos y los fenómenos, ese sentido que permite la comprensión, y sobre todo la aceptación, del mundo. El héroe es, finalmente, el dragón mismo. Pero, la reiteración de los mitos ¿se trata de «memorias» primordiales que se perpetuan en el inconsciente, como tal vez querría Jung, y que obedecen a situaciones existenciales compartidas por toda la humanidad desde sus comienzos, como diría Eliade? En esta saga medieval el malvado es una especie de ángel caído que, para mayor detalle de las reacciones psicológicas que se suceden en los momentos dramáticos, ha sido castrado. Cuando el músico de Leipzig hace aparecer dragones en sus obras, en *Parsifal* o en *Sigfrido*, son seres que pertenecen a una categoría próxima a la humana, Klingsor el ambicioso pecador, y Fafner, el gigante de la superficie de la tierra que se apodera del tesoro del Rin. Ciertamente, en la mitología nórdica que da origen al argumento de Wagner, Fáfnir es un enano, y no un gigante, lo que se aviene mejor con la simbología telúrica de los dragones; pero es significativo igualmente que el músico imagine un gigante convertido por su codicia en un dragón, es decir, caído, lo mismo que Klingsor, a una condición inferior, infrahumana.

Un artículo de 1923 de Sigmund Freud, titulado «Una neurosis de posesión demoníaca en el siglo XVII», aborda un caso ocurrido en Aus-

tria en esa fecha, el del pintor Christoph Haitzmann, que había hecho un pacto con el demonio y finalmente se había redimido gracias a la Virgen María. El artista acudió en varias ocasiones a la abadía de Mariazell, en Estiria, famoso lugar de peregrinación al que Franz Joseph Haydn había dedicado una de sus misas, para ser exorcizado, y pintó una serie de cuadros representando al demonio, culminando con la imagen de un dragón. Freud vincula el caso a la personalidad del padre, pues el individuo había sufrido una profunda depresión a la muerte del progenitor, para sentirse a continuación poseído por el demonio. Los sentimientos comunes en relación con el padre, visto a la vez como un ser benevolente que proporciona alimentos y seguridad, y también como la fuente de las prohibiciones y los castigos, dan origen en determinadas situaciones a neurosis que pueden llegar a adoptar la forma extrema que se manifestó en Haitzmann. Desde luego que tal dualismo se proyecta en otros ámbitos sociales y estrictamente morales y religiosos.

C. G. Jung, igualmente, trata del demonio, directa o indirectamente, porque alguno de sus arquetipos se ajusta a lo que la tradición considera la personificación del mal. Los llama *sombras* y pueden describirse como los aspectos sombríos, nefastos o desintegradores de nuestra realidad personal, agazapados en el inconsciente, aunque poseen aspectos positivos. Jung se interesó por la alquimia al menos desde 1934, y pudo observar que en el simbolismo alquimista el dragón o la serpiente son una forma de renacimiento, una mirada hacia la luz, es decir, la tendencia que lleva a la esfera de la consciencia. Aquí puede establecerse una conexión entre las *sombras* del inconsciente y los dragones que expresan su proclividad a aflorar esporádicamente y bajo ciertas condiciones.

El dragón, habitante de las cuevas, es equivalente al animal prehistórico que las gentes del Paleolítico pintaron en las paredes rocosas. Al igual que sus remotos antepasados, los hombres medievales ansiaban cazar también a los gigantescos y amenazadores representantes del mundo natural, peligrosos contendientes y esperanza de supervivencia de manera simultánea. En el dragón se resumen todas las variantes de esa vida animal, tan necesaria y tan temida. El dragón es figura ubicua en el arte porque así se posee, lo mismo que el prehistórico asaeteaba las imágenes pintadas o de bulto en el rito propiciatorio de caza; como dice Aniela Jaffé, el hecho psicológico subyacente es una sólida identificación entre un ser vivo y su imagen, a la que se considera el alma del ser[134].

El mismo Jung cuenta la historia de una niña que enumeraba una serie de sueños reiterados, el primero de los cuales era «el animal malo, un monstruo parecido a una serpiente con muchos cuernos, que mata y devora a todos los otros animales. Pero Dios viene de los cuatro rincones,

de hecho cuatro dioses independientes, y resucitan a todos los animales muertos»[135]. La cuaternidad de Dios es una idea que hubieran comprendido por igual los filósofos antiguos y los sabios mayas; estos últimos dividían el mundo en cuadrantes y cada uno de ellos tenía sus divinidades y otros elementos cosmológicos asociados. Pero lo esencial en el sueño infantil es sobre todo la resurrección, un concepto que, aunque parezca de influencia cristiana, puede ser parte del arquetipo —entendiendo que éste es el caso, como lo expresa el propio Jung— que sugiere la restauración de un orden alterado por la confusión, o que se encuentra todavía en una etapa potencial amenazada por el reinante caos.

Es obvio que el dragón pertenece a la categoría de lo insólito, eso que Freud llamaba *unheimliche*, que también puede traducirse por siniestro, oculto, no familiar y con un matiz inquietante. Sin llevar las cosas a una oposición entre lo vivo y lo muerto, el hombre y el autómata, la verdad es que el fundador del psicoanálisis reconoció en esta clase de seres o imágenes un reflejo de los estratos más hondos del individuo, algo que puede tener igual o mayor importancia para la vida que lo manifiesto y acostumbrado. Pocos psicólogos negarían que los monstruos más elaborados sean otra cosa que la expresión de las tendencias latentes de los humanos, de sus miedos y deseos reprimidos, de las experiencias olvidadas pero no eliminadas, de aquellos traumas que marcaron el aprendizaje del niño y sus primeros contactos con el mundo. El dragón es un demonio interior al que hay que hacer frente, combatir y dominar, como en la terracota de Khafaji del Museo de Bagdad, en los relieves de Marduk o en las pinturas de san Jorge.

Veamos cuál podría ser la hipotética secuencia en la que devanar el significado del dragón:

El dragón guarda el tesoro
El tesoro está en el interior de la tierra.
El dragón guarda a la doncella.
La doncella es el tesoro.
La doncella es la fertilidad de la tierra.
El héroe vence al dragón para acceder a la doncella.
El héroe debe amar a la doncella.
El héroe es el fertilizador de la tierra.
El héroe es el rey o el dios (¿del cielo?).
El héroe tiene el poder genésico.
El dragón es la fuerza incontrolable de la tierra.
El dragón se opone al acceso del héroe a la doncella.
El dragón es híbrido, arbitrario, aleatorio, imprevisible, caótico.

El dragón es la dificultad y el peligro de la tierra.

El dragón es el misterio que mora en el interior de la tierra.

El dragón es el enigma de la vida.

El dragón es la clave del secreto de la vida que está dentro de la tierra.

El dragón es lo que hay en la mujer de irracional, emocional, desordenado.

El dragón es la mujer, es la doncella, fértil, acuática, subterránea.

El dragón es un demonio interior que trata de apartar al individuo de la serenidad que radica en la aceptación de las pautas de conducta establecidas.

El dragón debe ser aniquilado por el héroe para que la hierogamia pueda tener lugar según el orden natural y social.

El héroe monta en ocasiones un caballo (san Jorge).

El caballo es un animal domesticado, del orden, frente al dragón, que es un animal incierto e indefinible, del desorden.

El hombre lucha contra el caos montado en el orden de la naturaleza.

La naturaleza (el caballo) es el orden de la creación, de los dioses, el orden natural y cósmico.

El héroe representa la cultura, lo específicamente humano, por tanto:

Toda la creación, naturaleza y cultura, se alía contra el caos primitivo, contra el caos que reinaba precisamente antes de esa creación, y que pretende restablecerse una y otra vez.

Por ende, la lucha contra el dragón actualiza y reproduce la creación misma y otorga al hombre el lugar correspondiente en ella.

Desde otra perspectiva, valdría la pena explorar el miedo atávico que sentimos hacia las serpientes y otros reptiles. Un horror que está ahí, colgado de nuestra conciencia, de manera aparentemente irracional, pero que no ha impedido que reyes como Francisco I hayan utilizado como emblema a la salamandra, o que muchas sociedades rindan culto a la serpiente o la eleven a signo privilegiado de su identidad. Por supuesto, ya se ha dicho, las serpientes y demás reptiles semejantes están en el origen de los dragones, así que remontándonos hasta el primer ofidio en el que pusieron la atención los seres humanos tal vez se obtengan algunas respuestas. Hay quien asegura que la repulsión que nos inspiran esos animales tiene que ver con su sangre fría, o con las contorsiones que hacen para avanzar. Pero la pérdida de las patas, reintegradas en las figuras draconianas, incide sobre todo en el hecho de que las serpientes no se pueden

distanciar del suelo, están pegadas a él, y el suelo es la frontera con el inframundo y el lugar a donde van a parar los desechos y los cadáveres. Sin embargo, es totalmente falso que las serpientes sean viscosas o que puedan hipnotizar a sus presas, leyendas relacionadas con las escamas del cuerpo y con la visión binocular y la fijeza aparente de la mirada. Y además está la lengua, esa lengua con puntas que parece amenazadora y que por sí sola espantaría a muchos caminantes, una lengua que, en el caso de las víboras, ha llegado a ser sinónimo de calumnia y difamación. Para finalizar, queda la experiencia de ver cómo a la serpiente le salen patas cuando es arrojada al fuego, lo que pudo sugerir también el mito del dragón, pero esas «patas» no son tales, sino el órgano sexual de los machos que surge, en la cópula, naturalmente, y también cuando sienten un fuerte dolor como el causado por las llamas. Con todo ello, y, claro, basándonos en que hay serpientes venenosas que producen graves trastornos con sus mordeduras, y algunas veces la muerte, se llega a explicar parcialmente el miedo que esos seres producen, miedo y asco que no son generales ni únicos, porque existen bastantes personas que se acercarían a una serpiente, e incluso la tocarían, sin mayores problemas, y porque hay toda una zoología repulsiva que empieza con numerosas especies de insectos y acaba con los murciélagos. Yo me inclino, en consecuencia, por hacer recaer el peso del terror en las asociaciones culturales que padecen muchos de estos animales, la supuesta malignidad proclamada por la simbología cristiana, o la necesidad de un orden preciso que sienten muchas sociedades y que contempla como confuso y equívoco todo ser susceptible de ambigüedad anatómica o funcional. Es el miedo al vampiro, que no está vivo ni muerto, que no es hombre ni murciélago, o a este mismo animal, que no es pájaro pero vuela, o al robot, que es una máquina pero tiene funciones humanas, o al extraterrestre, exactamente por eso, o a los fantasmas. Paradójicamente, muchos de tales «monstruos» son inevitables para entender y aceptar las dos caras de la realidad, como el mal es necesario para que el bien exista, y el dragón se alza en nuestras mentes bajo la cualidad de mediador en la operación de justificar a san Jorge y a la doncella, a la roca y al océano ignoto, y lo aceptamos de buen grado porque ya no es la serpiente sino algo más, el resultado de la metamorfosis exigida por el acto creador.

9

OTROS DRAGONES PRECOLOMBINOS

En páginas anteriores he mencionado, a medida que lo requería el desarrollo de los argumentos, otros dragones precolombinos. Desde luego, los que competen al objetivo que persigo son los mesoamericanos, ya que Mesoamérica es un área cultural y un área de co-tradición, donde diversas culturas surgieron y evolucionaron partiendo de un conjunto de ideas y rasgos materiales similares y compartidos, lo que se llama la civilización originaria, en cierta medida identificada en la de los olmecas de la costa del Golfo. Esto quiere decir que las analogías entre los dragones mayas y los existentes en Oaxaca, o la Huasteca, o el Valle de México, serán siempre específicas y mucho más productivas para la interpretación que las realizadas con ejemplos ecuatorianos o peruanos. No obstante, y como se ha visto desde las primeras líneas de este libro, creo firmemente que, en el terreno de la religión y la simbología, todas las culturas del mundo poseen algunos rasgos, o ciertas estructuras, comunes, y que su comparación sirve para arrojar nueva luz en los casos más oscuros, o quizá para facilitar la inspiración hermenéutica, y en todo caso para estimular el pensamiento del investigador analista.

El dios I olmeca es llamado Dragón Olmeca porque está formado por rasgos animales y humanos (caimán, águila, jaguar y serpiente) que según algunos autores están en relación con la tierra, el agua y la agricultura. La ceja flamígera parece ser que procede del águila arpía, que tiene una cresta parecida. Es también una característica del dios maya Chaak, al igual que la nariz bulbosa y la lengua bífida. Muchos sostienen que el dragón olmeca es una primera expresión de la serpiente emplumada[136]. Pero el dragón, la monstruosa serpiente, está presente en todas las culturas, y en tan variadas formas y ubicaciones que resultaría imposible una enumeración siquiera parcial, qué decir del magnífico

dragón que decora la llamada pirámide de Quetzalcóatl en Xochicalco, Morelos, o de las columnas y balaustradas serpentinas de Chichén Itzá, de los *coatepantlis* toltecas y aztecas, que son algo así como la fusión del dragón y la arquitectura urbana, el símbolo hecho espacio; de todos estos seres fantásticos puede concluirse que la serpiente con plumas, la serpiente-pájaro, es el dragón por excelencia de los mesoamericanos. Debe haber allí un equivalente al uroboros europeo, que simboliza el tiempo cíclico, la eternidad, la regeneración. Tal vez en las serpientes que se muerden la cola para formar las anteojeras del dios Tláloc. Esto, junto a la unión de los contrarios que permite la creación y la recreación perpetua de las cosas y de la vida, conduce ineludiblemente al ya conocido carácter agrario del símbolo y del complejo ideológico, e incluso del culto que puede sugerir, pues Mesoamérica se construye a la manera de las sociedades del Creciente Fértil en el Viejo Mundo antiguo, como un empeño por superar las limitaciones medioambientales y convertir la agricultura en la auténtica garantía de supervivencia.

Divinidad antropomorfa bordada en una banda denticulada que orna un manto.

Pero no es la única lectura del símbolo a los efectos que aquí nos conciernen. El espejo, otro icono típico de los olmecas y luego de los mesoamericanos en general, se puede considerar un portal o una cueva por donde se penetra en el inframundo. Los seres que, en el arte maya, por ejemplo, emergen de los espejos, pertenecen por tanto a esa

dimensión subterránea. Si las cabezas de la serpiente emplumada del Templo de Quetzalcóatl de Teotihuacán salen de espejos, como puede sugerir el círculo decorado que las envuelve, y que es semejante al de los espejos arqueológicos recuperados en las excavaciones, o al de los muchos glifos de espejo que transitan por la iconografía de la gran cultura del altiplano, esto equivale a decir que la serpiente emplumada del célebre edificio del siglo II d.C., es el Itzam que habita Xibalbá o que guarda sus caminos, o que se agazapa a la entrada protegiendo los tesoros, como en el mito de Oxkintok. Pero de lo que no cabe duda es de que el dragón de la Ciudadela de Teotihuacán está en el agua del inframundo, como se pone de manifiesto en los relieves del templo, o como ya se apreciaba en las pinturas de los Animales Mitológicos.

El espejo es otro de los umbrales del inframundo maya.

En el istmo centroamericano son relativamente frecuentes las imágenes de dragones, algunas veces por la penetración en el área de la iconografía de Quetzalcóatl, reinterpretada según los estilos cerámicos y las épocas. Por ejemplo, del valle del Tempisque, en Costa Rica, proceden algunas vasijas pintadas con motivos draconianos o grandes serpientes.

En los Andes no son infrecuentes las imágenes de sierpes-dragones. De hecho, han llegado hasta nuestros días. Las máscaras de diablos de la diablada de Oruro, celebrada por los aymaras de Bolivia, llevan sobre la frente figuras de dragones de feroz apariencia. Pero en la época prehispánica los encontramos en el monolito llamado obelisco Tello, quizás en la Estela Raimondi, en la que el personaje representado, como si fuera la Coatlicue azteca, lleva cinturón de serpientes, en las cerámicas pintadas mochicas, en los relieves de la ciudad chimú de Chan Chan, en las pinturas de la Huaca de la Luna —especialmente, en la

antigua plataforma—, en el valle de Moche, en el Cerro Culebra, en el valle de Chillón, en algún ornamento del ajuar de la primera tumba de Sipán, en los cinturones que llevan los personajes del mural A de Pañamarca, y un magnífico dragón serpentino en el mural E de esa misma localidad de la costa peruana, interesante porque flota sobre las aguas que sirven de base a toda la espectacular escena —tal vez un rito de sacrificio, o un acontecimiento mitológico— donde aparecen individuos enmascarados o animales con cuerpo humano. Ciertamente, la mayor parte de estas figuras son sólo tratamientos artísticos particulares del icono serpiente —aunque en Chavín predomina al parecer el cocodrilo—, y rara vez se sugieren rasgos de varias especies sobre un cuerpo ofídico, pero el énfasis en las amenazadoras cabezas, y las actitudes de los animales, remiten de inmediato a la idea de monstruo simbólico que he puesto de manifiesto a lo largo de las páginas anteriores[137].

Cuando uno mira detenidamente el friso policromado que adorna el atrio de la principal estructura del Templo de Garagay, en Lima, recuerda facilmente los medallones de la pirámide de Quetzalcóatl en Teotihuacán, pues, aunque se trate ahí seguramente de felinos estilizados, las fauces, la poderosa dentadura, y hasta ciertas vírgulas que salen de los ojos, parecen semejantes a algunos motivos iconográficos de las serpientes mesoamericanas.

Epílogo

ESOS MONSTRUOS TAN FAMILIARES

Llegados a la parte final de nuestro periplo me acuerdo de aquella frase de Boscoe Pertwee, citada por Umberto Eco, que dice «hace tiempo estaba indeciso, pero ahora ya no estoy tan seguro». Podría ser igualmente de Groucho Marx o de Woody Allen. Y es que el estudio de las civilizaciones antiguas —y yo diría que especialmente de la civilización maya— produce muchas más incertidumbres que convencimientos. Se avanza en la interpretación de un símbolo pero surgen por el camino otros que añaden oscuridad y misterio al resultado final. Realmente, a mí me gusta que sea así, es lo que hace fascinante la investigación. Nunca podremos pensar como un maya del siglo VIII, pongamos por caso, y tras cada velo que intentamos descorrer se esconden muchas más cosas de las que suponíamos, algunas tan opacas que no hay luz que las penetre. A lo largo de las páginas anteriores he mencionado las mil conexiones que se adivinan en las figuras de los dioses serpentinos o en los atuendos y objetos que rodean a los monstruos; ahora, espero, se ha entreabierto una puerta, para penetrar por ella y seguir reflexionando.

El meollo del simbolismo del dragón en muchas culturas tiene que ver de manera especial con la gran confrontación cósmica que va a dar origen a la creación del mundo, o a su dramática renovación. Entre los mayas, al igual que en Mesopotamia o en Egipto, es un larga pugna que se va a dirimir en un escenario acuático. No puede ser de otra manera, el agua, o sus sinónimos semánticos, es la sustancia inevitable en todos los procresos de transformación, recreación o regeneración. Las aguas son matriz de todas las posibilidades de existencia, *fons et origo*, y por eso, cuando las serpientes se asimilan a criaturas acuáticas, los monstruos simbolizan la fecundidad, y los personajes que son devora-

dos, engullidos, o emergen del interior del cuerpo del dragón, se han transfigurado, son otros, han cambiado ontológicamente, y el símbolo se asocia a la iniciación.

Zeus y Tifón, Apolo y Pitón, Cadmo y el dragón de Tebas, Hércules y la Hidra de Lerna, Cham Tzim y el Itzam de Oxkintok, son todos motivos típicos que conducen para muchos autores a la misma significación: la conquista de un espacio caótico y salvaje en provecho de una dominación divina o humana[138]. Es decir, la condición para la creación del hombre y del mundo del hombre.

Desde luego, estoy de acuerdo con Eliade cuando afirma que el simbolismo de la serpiente expresa el carácter inagotable de la vida, consecuencia de su renovación rítmica, pero en la forma de dragón el significado incluye otras asociaciones de gran interés. Sobre todo esa perspectiva que subraya la lucha permanente entre caos y orden, y que, como ya he dicho, supone una premisa cosmogónica esencial. El sistema en el que se integrarían todos los símbolos multivalentes con sus cadenas de asociaciones podría titularse con los conceptos orden, caos, fertilidad, regeneración, tiempo, ciclo, vida y muerte.

Tal vez resulte difícil comprender algunos de estos símbolos si no tenemos presente en todo momento el hecho de que la antigua civilización maya organizaba su mundo cultural, sus ciudades y todo aquello que contenían, según el modelo del orden cósmico acuñado y transmitido desde antes del comienzo del período Clásico. Son tantas y tan reiteradas las pruebas del valor cosmológico de las construcciones y los espacios que ya no hay margen para la duda, y eso en todo el territorio, lo mismo en Toniná que en Chichén Itzá. Los investigadores habían observado que el basamento del Templo de la Cruz de Palenque tiene trece niveles y que el del Templo del Sol tiene nueve, lo cual coincide con la hipótesis de que los mayas clásicos pensaban también, como los postclásicos, que los edificios de tales características representaban el cielo y el inframundo. Entonces, quizás, el templo que completa el Grupo de la Cruz, el de la Cruz Foliada, representaría el estrato sobre el que pisan los humanos, la superficie de la tierra. El patrón simbólico parece que puede repetirse en los templos XIX, XX-A y XXI (éste sería el inframundo en este caso) de la Acrópolis del Sur de la célebre ciudad de Chiapas[139]. Bajo esta perspectiva general sería conveniente preguntarse por la extraordinaria abundancia de dragones en Copán; ya he mencionado algunos, pero recordemos los dragones cosmológicos monumentales que ornamentan la cámara interior del Templo 22, y el friso, mucho más antiguo, de la estructura llamada Rosalila (Estructura 10L-16). Por todas partes se descubren, en los altares y en los relieves

de las estelas (en la Estela D, por ejemplo), formando parte de un diseño urbano que refleja mejor quizá que en ningún otro lugar la necesidad de identificar los espacios de la ciudad, y el uso que se les había dado durante siglos, con la idea religiosa del vínculo profundo entre la sociedad humana y el universo en el que se sitúa, para poder actuar sobre él, para atraerlo, junto con las potencias que lo sostienen, a los intereses particulares de los reyes y los plebeyos centroamericanos.

Un aspecto del asunto que yo raramente menciono en otros libros, pero que ahora es muy revelador, es el que tiene que ver con la cualidad fundamental del calor de las cosas. El monstruo acuático, que es serpiente en el agua, o serpiente-pez, debe ser naturalmente frío y duro, por tanto cercano a la muerte, un ser sin pensamientos ni sentimientos ni emociones, la perfecta representación del caos; sus adversarios, sin embargo, deben significar el calor, las ideas, el orden. De ahí que unos se definan como lo contrario de los otros, y viceversa, y que podamos conjeturar que Chaak y el jaguar Pax, en el famoso vaso pintado de Dumbarton Oaks, se vinculan al cielo, el fuego, y el sol, sobre todo al sol, fuente máxima del calor vital, y constructor del tiempo, y del orden a ese tiempo asociado. Y lo mismo se podría decir de la escena de la Estela 3 de Izapa, donde Chaak enarbola su hacha con la aparente intención de golpear al dragón. Como esa estela tiene claras reminiscencias del estilo olmeca, cabe concluir que la figura del dragón cósmico y el mito de su enfrentamiento con un dios celestial, se remontan por lo menos a la mitad del primer milenio antes de nuestra era, y que seguramente se elaboraron en la costa del Golfo de México, en la tierra hoy ocupada por el sur del estado mexicano de Veracruz y el estado de Tabasco[140]. En Mesoamérica, hasta hoy día, la oposición frío-caliente es importantísima para organizar la realidad, la ausencia de calor provoca la enfermedad, aunque también el exceso, y puede conducir a la muerte, que es la carencia absoluta. El equilibrio entre alimentos fríos y calientes determina la buena salud, mas la mayoría de las cosas y los seres del mundo se clasifican igualmente como fríos o calientes, empezando por el sol y la luna, y luego las personas, los animales y las plantas. Por supuesto, el inframundo es un lugar de desequilibrio, reina el frío de la muerte y en ocasiones vomita el fuego devastador de los volcanes. Igual sucede con el cielo, dependiendo de si es noche o día, invierno o verano, si está sereno o tormentoso. Por ello, los seres humanos están obligados a colaborar en la medida de sus fuerzas para lograr una armonía entre las dimensiones cósmicas que favorezca la pepetuación del universo, y, ciertamente, llevar a cabo una tarea similar en su ámbito propio, la superficie de la tierra. El dragón-pez del vaso de Dumbarton Oaks está

en el agua que separa la superficie de la tierra del inframundo, y los dioses que van allí a combatir con él tratan de anular simultáneamente el significado de esa agua, porque esa inmensa extensión acuática es un sinónimo del reino de los muertos, de la muerte en sí —lógicamente, el agua del cielo es fertilidad y vida, el agua subterránea debe ser infertilidad y muerte— que los dioses trascienden y que algunos humanos logran superar.

En papiros y pinturas del Egipto antiguo se representa un felino, que parece ser un gato, matando o hiriendo a la serpiente Apofis (Apep, en egipcio, que también se representaba como un cocodrilo o una tortuga). Ese felino era un símbolo del sol nocturno, y suele estar acompañado de un árbol y de elementos acuáticos, lo cual es lógico, ya que la barca solar, que es la presa y el motivo de la existencia del monstruoso ofidio, navega por un Nilo subterráneo en su cotidiano viaje de ultratumba. El simbolismo es claro, el sol hace frente al caos y a las tinieblas que se ocultan en el inframundo y en el agua para salvaguardar el orden de la creación. También los mayas eligieron un felino como imagen del sol en el mundo inferior, el jaguar, y dioses mayas con atributos de jaguar alancean a bestias ofídicas en Xibalbá. No hay razón para dudar de que egipcios y mayas quisieron expresar los mismos temores y las mismas esperanzas, y de que utilizaron símbolos muy parecidos por motivos relacionados con la especificidad de determinados animales y por las características del medio en el que vivieron, en el que la supervivencia estaba determinada por la regularidad y cantidad de las precipitaciones pluviales.

Y aquí tengo que hacer una digresión relacionada con la capacidad del símbolo para complementar otros símbolos o para formar parte de complicadas alegorías. Se puede valorar al dragón por sí mismo, pero también es posible hacerlo únicamente en función de la escena en que aparece. Ya he señalado que en la mitología hindú tal cosa es especialmente reveladora, pues los dioses y demás personajes suelen tener en las representaciones una peana o montura, llamada habitualmente vehículo, cuyo significado da la forma definitiva al mensaje que el artista quiere transmitir. Es como una frase compuesta por distintos morfemas que hay que interpretar en su conjunto y con un orden dado para poder hacer comprensible ese mensaje. En la pintura europea encontramos excelentes ejemplos: En *La Peste*, de Arnold Bröcklin, cuadro pintado en 1898, la muerte ciega cabalga un extraño dragón de mortífero aliento, avanza por el aire enarbolando la guadaña y dejando a su paso un espectáculo de desolación. Ahí el dragón simboliza mucho más que el mal en sí, es portador y vehículo de la muerte, inexorable

pero justa porque no distingue a sus víctimas, y se relaciona con lo efímero de la vida, la fragilidad de las gentes, lo inesperado y súbito de la desgracia, no en las tinieblas ni en los paisajes estériles, sino en la ciudad y a pleno día, sin causa, culpa o aviso. El dragón recuerda en la obra del pintor simbolista suizo que la seguridad no existe y que lo real se desliza como una ilusión que a menudo no podemos entender ni asumir.

El dragón ofídico maya está estrechamente vinculado al ejercicio de la monarquía divina. En Izapa y otros lugares preclásicos hay indicios de la conexión entre el dragón o monstruo de la tierra y la ceiba o árbol de la vida, eje del mundo. Cuando los reyes son representados en las estelas, que son árboles de piedra, adquieren ese carácter de ejes, de vías de comunicación con el Otro Mundo. Ése es el paso desde la época predinástica al verdadero período Clásico, y ocurre aproximadamente en el siglo II de nuestra era. La gran cualidad de tales monarcas, el fundamento de su legitimidad para gobernar como señores sagrados y absolutos, es la capacidad para comunicarse con los antepasados y con los dioses —que a veces resultan ser la misma cosa— y con las fuerzas cosmológicas en general. Los reyes son árboles que hunden sus raíces en el inframundo y alzan orgullosos su copa hacia las extensiones celestiales. Protegen a los que se refugian bajo sus ramas, ejercen de oráculos determinantes de la actividad política, proporcionan fertilidad a los campos y alimentos a las gentes. Portan los dragones de la barra ceremonial o del cetro maniquí para indicar su carácter cósmico, su unión con el universo, de hecho son ellos mismos reyes-dragones, como el Uther o el Arturo de la saga británica, que pueden hablar con los muertos, que pueden oír a los ancestros, que son intermediarios entre los hombres y el más allá. Y son reyes-dragones porque han logrado matar o domar a la bestia en un singular combate, personificando a los dioses de la lluvia, el sol y las tormentas, que son los que aparecen en las cerámicas pintadas o en estelas labradas como las de Izapa. La identificación de los reyes mayas con esos dioses, Chaak-Kawil, es un permanente argumento de la iconografía de todas las épocas en el sureste de Mesoamérica, y los *ahawob* portan una y otra vez los atributos divinos en las representaciones artísticas o en el atavío funerario de sus tumbas. Luego, al igual que los reyes babilónicos se identificaban con Marduk, los reyes mayas expresaban su calidad de demiurgos dadores de la vida y la fertilidad a través de la yuxtaposición de su figura humana idealizada con las figuras mitológicas que combatieron la oscuridad, el caos, y la muerte en las narraciones cosmogónicas[141].

El rey maya representa las fuerzas de conservación de la vida, de mantenimiento y perpetuación del cosmos y del orden cósmico. A él se oponen las fuerzas de la destrucción, del regreso al caos originario, al desorden cósmico. Tales potencias negativas se manifiestan en entidades sobrenaturales relacionadas por lo general con el inframundo y la muerte. En la mitología del centro de México es el eterno combate de Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Pero no hay victoria perdurable, pues la salud del universo y del hombre requiere un equilibrio que permita la renovación cosmológica y la regeneración de la vida, como ocurre en la naturaleza y en la tarea anual de la siembra y la cosecha. Una imagen adecuada es la del Árbol de la Vida que, lo mismo en Izapa que en Bali, o en el germánico fresno Iggdrasil, se alza glorioso al cielo pero tiene en sus raíces serpientes, cocodrilos, dragones y otros seres telúricos que expresan la ineludible dualidad y el destino efímero de todo lo creado.

El escenario cosmológico de los reyes mayas se verifica una y otra vez en los restos arqueológicos, por ejemplo, en la vasija de estilo Holmul conocida como Buenavista, nombre debido a que se descubrió en una tumba de este yacimiento situado a unos quince kilómetros al este de Naranjo (cerámica catalogada MS1416; «Maya Survey, Maya Polychrome Ceramics Project, Conservation Analytical Laboratory, Smithsonian Institution»). En este vaso, el señor de Naranjo, Kak Tiliu Chan Chaak, que gobernó entre 693 y 728 aproximadamente, aparece dos veces ataviado con los atributos del dios del maíz, y detrás de él, sujetos a su espalda, en un caso un cocodrilo con rasgos antropomorfos, y en el siguiente un jaguar sosteniendo en sus patas, al igual que su congénere, una máscara o cabeza humana. Ambas figuras se colocan debajo de sendas bandas celestiales, lo que reafirma su carácter representativo de la tierra y el inframundo. El personaje humano central en la composición, que gesticula con los brazos y las manos a la manera de un danzante, expresa con su vigoroso perfil el papel crucial que juega en el orden del universo.

Hay todavía otro rasgo que, ratificando el carácter central de los reyes, los relaciona con los símbolos draconianos. Se trata de las capas de los cielos y el inframundo. En los llamados *Libros de Chilam Balam*, que son manuscritos de la época colonial en los que los indígenas de la península de Yucatán recogían acontecimientos diversos junto a ritos, recuerdos, reflexiones y observaciones a veces incomprensibles, se mencionan a unos posibles seres divinos llamados Oxlahuntikú y Bolontikú, nombres que significan literalmente trece dioses y nueve dioses, aunque también se podrían leer como «trece y nueve sagrados»,

haciendo referencia a estratos cósmicos —del modo que se suele interpretar— o a seres sobrenaturales residentes en el cielo y en el mundo inferior. Yo sugiero que esas frases pueden también referirse al transcurso del tiempo, al día dividido en trece partes diurnas y nueve nocturnas, lo que hoy llamaríamos horas del día y de la noche. Como los reyes son la encarnación del orden y la armonía del cosmos, los *axis mundi*, y en las estelas, que en sí son una suerte de gnomones o relojes solares clavados en las plazas de las ciudades, aparecen vinculados por los textos al calendario y a la función ordenadora del tiempo, entonces la serpiente cronológica, de cualquier tipo, desde la meteorológica del Códice de Madrid a la equinoccial de las alfardas de Chichén Itzá, tiene mucho que ver con la significación profunda de los soberanos. Las representaciones en las paredes de tumbas célebres, como la del Templo de las Inscripciones de Palenque o la de Comalcalco, no serían por tanto de figuras de dioses del Otro Mundo sino de horas del día personificadas, especialmente de las horas de la noche, porque, al igual que sucede en la tumba de Tutmosis III en Egipto, la KV 34 del Valle de los Reyes, el gobernante difunto debía recorrer en su periplo de ultratumba el paisaje del mundo de abajo en las distintas divisiones inalterables e inaplazables del tiempo nocturno, hasta reaparecer finalmente a la luz, como el sol, pues *era* verdaderamente el sol, por oriente, al amanecer, regenerado, revitalizado, resucitado, para la eternidad. Eso es lo que había sucedido con Hunahpú, el héroe del *Popol Vuh*, el modelo de todos los *K'ul Ahaw* mayas, de igual manera que los faraones muertos acompañaban a Ra en su constante peregrinar por el Amduat y por la clara extensión del cielo. Este hecho, de poderse probar, relacionaría sin duda los ritos funerarios clásicos con las oscuras referencias a esos supuestos dioses llamados en el *Chilam Balam de Chumayel*, como he dicho compilación de datos históricos y religiosos de época colonial, *Oxlahuntiku* y *Bolontiku*, porque tal vez tales seres del cielo y del inframundo fueran también las divisiones del día, las «horas» del tiempo diario maya, 13 para el período de luz solar (*oxlahuntiku*, como ya he dicho, significa trece dioses o trece sagrados) y 9 para el lapso de oscuridad cuando el sol desaparece (*bolontiku* significa a su vez nueve dioses o nueve sagrados). De ahí su pugna eterna narrada en el texto maya, es la lucha del día y la noche, la luz y la oscuridad, la vida y la muerte, la vigilia y el sueño.

Algunos autores han denunciado la dialéctica entre mito y rito, porque el primero muestra las limitaciones humanas mientras que el segundo, poco interesado por la enseñanza de la filosofía, se halla permanentemente dedicado a la tarea de reconstruir el tiempo origi-

nal, y alcanzar una cierta ilusión estable de este ideal durante el tiempo que logra mantener contacto entre los vivos y los muertos[142]. En esa dialéctica enmarco una parte de mi argumentación aquí, puesto que la tensión evidente entre ritual y acción política tiene a menudo su hilo conductor en la elaboración, difusión, aceptación y transmisión de los mitos. Si el gobernante participa de lleno en los principales rituales es debido a que no intenta eludir, sino todo lo contrario, el contraste entre las consecuencias de su gobierno y el tiempo original constantemente actualizado; es más, precisamente en esa suerte de homologación radica una buena parcela de la legitimidad que necesita. El mito, entonces, explica tal vez las paradojas morales y cognoscitivas que hacen urgente aquella actuación decidida de los que detentan el poder; para que el sol renazca cada mañana, para que el caos no se adueñe del mundo, para que el dolor y el hambre no prevalezcan, para que cada quien sepa obrar y conserve la esperanza.

Como una curiosidad final mencionaré que, al parecer, el año 2012 de la era cristiana, el último de la cuenta cronológica maya que encierra su tiempo o su mundo, es precisamente el año asociado con el Dragón del Agua en la astrología china. La coincidencia es extraordinaria, el dragón acuático de la cerámica de Dumbarton Oaks alanceado por los dioses reinará en el final del cuarto universo maya, según los chinos.

En algunas vasijas pintadas los dioses sauróctonos combaten a un dragón del que sale un personaje, seguramente una divinidad del inframundo. Obviamente, se trata de un relato del mismo ciclo que el representado en la vasija de Dumbarton Oaks, con variantes o fragmentos en secuencia. También las serpientes son símbolos ctónicos. En la vasija del catálogo de Justin Kerr K1391 hay una escena claramente similar a la del vaso de Dumbarton Oaks, es un dragón en el agua con barqueros cazadores que le atacan; se trata de un ofidio aparentemente emplumado, distinto a muchos de los que aparecen en las cerámicas, y podría ser el Gucumatz del Popol Vuh nadando en el océano originario, aunque la identidad de sus contendientes no está clara, y estos barqueros guardan un cierto parecido con algunas representaciones de Hunahpú e Ixbalanqué[143].

Los cazadores del vaso de Dumbarton Oaks son dos dioses-jaguares. Uno de ellos tiene los rasgos, especialmente la ausencia de mandíbula, que se ven en el dios patrono del mes Pax, y en la máscara jaguar de las Estelas I y C de Copán o en la Estructura D5-1 de Toniná. Los atributos del jaguar aparecen con frecuencia sobre dioses y reyes por lo que se debe concluir que, antes que hablar de jaguares como personajes sobrenaturales, debemos hablar de seres sobrenaturales que adoptan formas

y rasgos de jaguar. Del mismo modo que Kawil o Chaak están estrechamente vinculados a la serpiente en sus apariciones iconográficas, también el propio Chaak, o los dioses patronos de los meses Uo y Pax del ciclo calendárico llamado *haab* de 365 días, están conectados en la imaginería clásica con la figura del jaguar. El símbolo es el felino, que significa poder, guerra, sacrificio, noche e inframundo, y los dioses, igual que los humanos, recurren a atuendos felínicos cuando la escena, la acción, el lugar o la conveniencia ritual así lo exigen. En el caso de la muerte del dragón-pez del vaso de Dumbarton Oaks, los dos alanceadores de la bestia poseen rasgos de jaguar, porque la pugna se asimila a un enfrentamiento bélico, y porque la muerte del monstruo acuático equivale a un sacrificio que tendrá beneficiosas consecuencias para la implantación del orden cósmico y el inicio de la creación[144]. Mary Ellen Miller escribió hace algunos años que los personajes del vaso de Dumbarton Oaks son el Dios Jaguar del Inframundo y el Patrón de Pax, advirtiendo que este segundo dios es probablemente otro aspecto del sol de la noche, particularmente asociado con el sacrificio[145]; obviamente, de lo que se trata es de poner de relieve la batalla perpetua entre el sol, como fuerza de la vida y el orden natural, y el dragón acuático que simboliza el caos anterior a la creación; claro es que, dado que la lucha tiene lugar en el inframundo (en las aguas del inframundo) el sol adopta el aspecto de sol nocturno, o sea de jaguar. No obstante, hay una interesante cuestión respecto a esta pareja de divinidades, la posibilidad de ponerla en parangón con otras parejas célebres, en primer lugar con la formada por Hunahpú e Ixbalanqué. Dado que Ixbalanqué es también un dios-jaguar, se podría especular con la idea de que el Dios Pax fuera una advocación de Hunahpú, una divinidad solar. No debemos olvidar que los grandes héroes luchadores contra el caos representado por la muerte y el Lugar Oscuro son precisamente los protagonistas del *Popol Vuh*. Además, la pareja de dioses remeros o canoeros, los que conducen a los difuntos a Xibalbá, como en el hueso inciso de la Tumba 116 de Tikal, cuenta con un personaje que luce los rasgos del Jaguar del Inframundo o Sol de la Noche, bien visible en el vaso MS1120. Por otro lado, en los vasos K1081 y K1813 se ve a la pareja formada por Chaak y Pax cuando acaban de nacer aparentemente, ambos envueltos en unos fardos que recuerdan la forma de preparar a los bebés. En los textos jeroglíficos de tales vasos se incluye el verbo nacer, aunque puede que además de hacer referencia a estos dioses se dirija, curiosamente, al dios N que sale de las fauces de la gran serpiente de Kawil. Hay que pensar que la misma pareja se muestra en el vaso de Dumbarton Oaks, por lo que la cadena de sustituciones, o alternativas equivalentes, quedaría así:

Dios Jaguar del Inframundo (Sol de la Noche)-Chaak-Ixbalanqué-Dios Remero.

Dios del mes Pax-Te'-Sol del Inframundo-Hunahpú-Dios Remero.

Un asunto que necesita aclaración antes de seguir adelante es el de la variedad de rasgos formales del dragón maya. Por lo general lleva barba, una barba reducida a la parte inferior de la mandíbula, un poco en el estilo de algunos mandarines chinos, pero también es frecuente que luzca cuernos, que no hay que confundir con las astas, también uno de sus esporádicos rasgos, junto con las grandes orejas de venado. No es, por supuesto, un caso único: Ningishzida es el dios mesopotámico del inframundo bajo la apariencia de una serpiente con cuernos (dragón Basmu); lo conocemos del relato sumerio de Gilgamesh, y en la época babilonica como guardian de los demonios del mundo inferior, y también en el mito de Adapa, con el nombre de Gishzida, custodiando la entrada al cielo de Anu. Los dragones chinos y los dragones de algunos sitios mesoamericanos, como Chichén Itzá, tienen dos cuernos detrás de los ojos. Es posible que en ambas latitudes la inspiración haya sido un reptil con características de esta clase. En el noroeste de México hay una serpiente con cuernos llamada a veces serpiente de cascabel cornuda (*Crotalus cerastes*) porque tiene protuberancias supraoculares. Cabe pensar que la *cerastes* de Sonora fue el origen de la representación tolteca, que luego pasó a Chichén Itzá, aunque también la *Crotalus durissus* yucateca tiene protuberancias. Lo importante es establecer si las diferencias formales implican correlativas diferencias de significado. El Kukulcán de la arquitectura de Chichén Itzá es una serpiente emplumada con cuernos, pero los ofidios que acompañan a Chaak en los códices no los tienen tan evidentes, en alguna ocasión, como la página 14 del *Códice de Madrid*, sí lo parece, y en otras pueden ser desarrollos de las cejas o protuberancias supraoculares[146]. La cabeza draconiana del monstruo del vaso de Dumbarton Oaks tiene barba pero no cuernos, y sí una poderosa ceja flamígera —del tipo, por cierto, de las que lucen también sus cazadores—. ¿Indican tales variantes que el dragón es celeste o telúrico, que es cosmológico o existe en el principio de los tiempos? Repitiendo algunas descripciones ya expuestas en páginas anteriores, haré un breve recorrido por los dragones barbados de las cerámicas pintadas:

En la escena pintada en el vaso K531 sale por las fauces del dragón un personaje joven con orejas de venado tocando una trompeta-caracola. El propio monstruo ostenta un asta y una enorme oreja de venado con un signo glífico que es el que suele acompañar a la diosa de la luna. El mismo esquema se repite en el K556, aunque ahora el personaje emergente es el «viejo de la luna», tal vez el dios N[147].

En el vaso K595 sale del dragón un joven que parece el dios del maíz, y aquí el monstruo tiene en el cuerpo signos de agua, además de cola de pez. Es un dragón acuático, y tal vez por ello hay otros seres sobrenaturales en la escena armados con lanzas y en actitud amenazadora, como si fueran a combatir o matar a la bestia. Esta escena se desarrolla en el agua, pues hay otros grandes peces. No obstante, es preciso señalar que en el vaso K1391 dos personajes subidos en canoas alancean a un dragón acuático no barbado, lo que indica seguramente que hay dos clases, o quizá más, de dragones acuáticos, y que todos ellos parecen ser objeto de la ira violenta de seres sobrenaturales antropomorfos.

En K1609, el célebre «plato cósmico», el magnífico dragón barbado es una ramificación de la cabeza de un dios Chaak que está con el agua por la cintura.

En K1742 un guerrero armado con lanza y escudo hace frente al dragón barbado de cuyo interior sale un personaje de rango. En K1873 otros seres jóvenes atacan al dragón armados con escudos y unos propulsores que son cabezas.

En el vaso K6036 el dragón de Kawil, el que es su pierna, el que forma parte de su esencia misma, sale de un espejo que sostiene una mujer. Aquí el dios del rayo está sentado en sus fauces.

Hay muchos más ejemplos, pero seguramente con éstos es suficiente para poder establecer las dos facetas preponderantes del dragón barbado de las vasijas mayas: como monstruo acuático que es combatido por varias clases de personajes, y como pierna-emblema del dios Kawil. Por supuesto, el dragón en sí se emplea en la iconografía a veces como locativo, para señalar el ámbito en el que transcurre la escena, como en los vasos K688 y K2772, y ese ámbito es el inframundo, el interior de la tierra, lo que se pone también de manifiesto cuando el monstruo sale de un espejo. Todos los seres que salen de su interior, que asoman por su boca abierta, son habitantes, permanentes o esporádicos, del inframundo. En el agua, es la representación del caos y por eso debe ser combatido, y cuando se funde con Kawil, abrazando en ocasiones a la diosa lunar, el dragón es el cielo nocturno donde las tormentas tropicales y sus rayos rasgan dramáticamente la oscuridad. Las astas y orejas del venado vinculan a este animal con los significados del dragón maya, probablemente porque suele ser un símbolo sacrificial, solar, celeste, y también porque en su cornamenta expresa la dualidad (cielo-tierra, sol-luna, día-noche) en la que están inmersos y adquieren su pleno valor los seres sobrenaturales aquí mencionados. Dado que la serpiente de Kawil tiene que ver con el cielo tempestuoso, se podría especular con la idea de que es la barba de los dragones barbados la que conecta iconográfi-

camente al monstruo acuático con sus congéneres celestes y telúricos. En cualquier caso, fue tal la huella que el símbolo dejó en los habitantes de Centroamérica que todavía hoy aparece bajo diversas formas en los tejidos del altiplano de Guatemala, célebres, además de por su calidad y su belleza, por atesorar de manera más o menos camuflada muchos significativos iconos prehispánicos.

En K760 los dioses monos, patronos de los escribas y los artistas, sostienen sendos libros en sus manos. Son grandes libros encuadernados en piel de jaguar y abiertos en un ángulo recto. De las páginas surgen o sobresalen unas cabezas draconianas adornadas con nenúfares. Toda la escena está llena de flores acuáticas, lo que sugiere que se desarrolla en el inframundo, o con más propiedad, en la capa de agua subterránea que sirve de frontera hacia aquella dimensión. Allí el dragón impregna el contenido de los libros, con lo que se intuye que están dedicados a los misterios de ese reino inferior. Tal vez se puede generalizar y afirmar que la mayoría de los libros escritos y pintados por los mayas clásicos trataban asuntos relacionados con Xibalbá, lo que no sería raro dado que el más importante de los textos conservados en la época de la colonia, el *Popol Vuh*, narra las peripecias de los héroes divinos precisamente allí.

Pero el endriago universal es algo más, es el guardián por excelencia, el dragón legendario. Jorge Luis Borges decía, en su obra de 1981 *El libro de los seres imaginarios*, de los dragones que «cuando vuelan por los aires causan tormentas que destechan las casas de las ciudades e inundan los campos», y que hay una clase de ellos, el dragón subterráneo, que «cuida los tesoros vedados a los hombres». El Itzam del relato de Donato Dzul es, en primera instancia, la Tierra misma, cuyas fauces forman la puerta de muchos edificios mayas; cuando el héroe entra en Satunsat traspasa el umbral del interior de la Tierra, lo mismo que si se penetra en una cueva o si se pisa el interior de un templo con fachada zoomorfa integral de estilo Chenes o Río Bec. Es el monstruo ofídico de ciertos relieves de Yaxchilán (Dintel 15 de la Estructura 21) o de Copán (Estructura 10L-22), quizá también el extraño ser de algunos zoomorfos de Quiriguá, en ocasiones representado como descarnado mascarón telúrico y en otras como serpiente celestial. En su interior residen los muertos y por su boca se asoman los antepasados cuando son convocados por los reyes en trance. Dado que la serpiente es, aparentemente, a los ojos de las creencias tradicionales, el único animal que vive para siempre, regenerándose de manera periódica, no es raro que se haya convertido en el guardián de quienes han muerto y esperan resucitar. Por eso, tanto en el documento mesoamericano llamado

Codex Laud como en el Tíbet, la serpiente se asocia con los cadáveres. Itsam-cab-aín es el monstruo de la Tierra poseedor de la magia, el ser que vela inmerso en el fluido existente antes de la creación por la preponderancia del orden primigenio, los tres morfemas de la palabra lo expresan con claridad, es el cocodrilo mago del agua telúrica. Pero lo verdaderamente notable es la planta que utiliza Cham Tzim para vencer a tan terrible enemigo, es el chakah (nombre científico *Bursera*). Con la madera del chakah se fabrica el *lelem*, un instrumento como machete que figura el rayo que produce el *k'unk'uchaak*, que blande la persona que lo representa en la ceremonia yucateca de hacer llover o *ch'achaak*. Es decir que Cham Tzim es ahí Chaak, el dios de la lluvia y de las tormentas. Parece lógico, el rayo de Chaak debe hendir la Tierra para que en ella penetre el líquido regenerador, para que se produzca la vida. Es, en definitiva, una nueva versión de la gran hierogamia, la unión del Cielo y de la Tierra. Y no sólo hay una proximidad notable entre Chaak y Kawil, cuyos atributos y tal vez funciones son intercambiables, sino que existe una semejanza, más allá de lo formal en los semblantes, entre Chaak y Kinich Ajau, que se recogería igualmente en la figura mítica de Cham Tzim. Mi opinión es que los mayas consideraban a los distintos dioses celestes como manifestaciones o advocaciones de un único principio cosmológico ordenador, y por ello los vemos tan estrechamente vinculados.

El dragón ciempiés en un dintel de Yaxchilán.

Volviendo a los mascarones telúricos, se puede establecer un notable parangón iconográfico y semántico entre la cultura maya y las de tradición judeocristiana, con la imagen del inframundo como la cabeza de un ser gigantesco y monstruoso de enormes fauces abiertas, dispuestas a engullir a los pecadores, en el caso occidental cristiano, o a esos sacerdotes y nobles centroamericanos que pretendían penetrar los arcanos del Otro Mundo traspasando las fantásticas puertas de muchos edificios de la península de Yucatán. Hay multitud de ejemplos, baste citar la ilustración *Pécheurs tourmentés dans l'Enfer*, del Libro de Horas de Catherine de Clèves, folio 97, de hacia 1440, hoy en la Colección Guneol de Nueva York[148]. Muy posiblemente, en tales templos mayas se llevaban a cabo convenientemente ritos necrománticos, porque es evidente, y sobre eso tengo que volver una y otra vez, la obsesión de aquella civilización por comunicarse con los difuntos, especialmente los ancestros de los gobernantes, los fundadores de las dinastías reales o aquellos que habían llevado a cabo sobresalientes actos políticos o militares. La creación artificial de ambientes infernales, como en los laberintos, o la visita a las cuevas con idénticos fines de necromancia, son de por sí pruebas contundentes, pero a ellas se añaden las decenas de representaciones artísticas cuyos programas iconográficos no dejan lugar a dudas, pues las acciones transcurren en el inframundo y aparecen numerosos personajes indudablemente telúricos.

Concebir a la tierra, y las puertas que dan acceso a su interior, como una horrible faz, tiene que ver con las ideas comunes sobre la muerte y la aniquilación de la personalidad, pero también con la renovación de la vida; no es infrecuente encontrar en las mitologías horrendos personajes con funciones benevolentes e incluso salvadoras, como la diosa hindú Kali, equivalente a la mesoamericana Coatlicue y con una iconografía sorprendentemente análoga. Los valores cosmocráticos de la realeza maya condujeron a la exteriorización figurativa de las relaciones del hombre con el universo, a través del arte monumental, pero igualmente en mitos, leyendas, oraciones, liturgias o conjuros de diversa índole, que apenas podemos entrever en las inscripciones clásicas y que surgen en retazos en lo que la tradición oral ha conservado[149].

Cuando el héroe da muerte al monstruo realiza una acción final de verdadera importancia, convierte en piedra al endriago, la mesa y los sillones, recoge los libros y tapa el acceso al mundo subterráneo. Transforma en obra humana lo que era obra de los dioses, somete a la cultura, podríamos decir, el azaroso reino natural. A la vez, la piedra es un valioso intermediario con lo sobrenatural, y la piedra *sastun* es a menudo el instrumento de la clarividencia de los chamanes todavía en la actua-

lidad. Cham Tzim se muestra como el primer *ah men*, el «sacerdote» de los medianos, de los hombres, el que ha recibido la revelación de las propiedades de las plantas. La piedra es el símbolo de la Tierra, morada de los antepasados; nuestro humilde héroe define el ámbito inferior, lugar también de la regeneración, y lo clausura para que sus secretos estén a salvo de los no iniciados. Mas se lleva los libros, porque la sabiduría que encierran será de ahí en adelante el patrimonio de los practicadores religiosos, intermediarios con los dioses, quienes dictaminarán sobre la plasmación del poder terrenal y decretarán sobre su licitud.

Para los mayas el sol se mueve por el cielo diurno y por el inframundo nocturno. El sol crea el espacio de las tres esferas de la realidad con su periplo diario y anual, pues resulta inconcebible cualquier espacio en el que no esté el sol que es la fuente primordial de vida, de luz, de calor, premisas inalterables de la existencia. Y aquí utilizo el término espacio como una realidad que no puede existir sin una forma que la contenga y la delimite, al igual que la forma no puede existir sin el espacio donde se sitúa. Los mayas sabían esto, y en su cosmogonía dan prioridad a las formas naturales sobre el espacio que únicamente será creado al final, cuando el sol se mueva. El mundo era considerado rectangular porque tal es la figura que el sol dibuja con su itinerario aparente, de este a oeste cada día y de sur a norte y norte a sur cada año. Y cuando desciende a Xibalbá en cada anochecer establece el orden, es decir, la *realidad* definitiva, de esa dimensión cosmológica. Tal fue, entre otras, la tarea de los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué que nos relata el *Popol Vuh* de los mayas quichés del altiplano de Guatemala. Tiempo, espacio, realidad, existencia y vida son corolarios lógicos de la aparición del sol; sirven perfectamente las palabras que Wagner puso en boca de Gurnemanz en la primera escena de *Parsifal*: *Du siehst, mein Sohn, zum Raum wird hier die Zeit*, o sea, «Mira, hijo mío, el espacio aquí nace del tiempo». Los dos personajes del vaso de Dumbarton Oaks son representaciones solares, jaguares de la noche, y atraviesan las aguas originales del inframundo para matar al dragón que habita en sus lindes. Con su presencia hacen real la tercera capa del cosmos, el inframundo, y con su acción redundante suprimen la anomia que allí reinaba. Existencia y orden, ése es el mensaje del viejo mito cosmogónico expresado por el artista que pintó el vaso, y en un ámbito que es el más importante de los tres, puesto que allí residen los muertos, los antepasados, y con ellos la fuente de la legitimidad social y política, y de allí brota la vida nueva, eternamente renovada en las plantas y en los hombres. La sabiduría, el concierto de las gentes, los alimentos, la lluvia y el propio sol, todo sale del inframundo, todo tie-

ne allí su lugar, su medio transformador y vivificador, es el vientre del universo, la Gran Madre, el poder generador y conservador. Y el único obstáculo para que se cumpla el propósito de la creación, para que se instale el orden perpetuamente renovado de las cosas, es el dragón, el caos siempre amenazador, la indeseada regresión al estado originario, cuando, como dice el *Popol Vuh*, no había nada, nada que se moviera ni hiciera ruido, nada dotado de existencia.

Otra conclusión, quizás algo prematura, es la que presenta la galería de dragones, el dragón-pez, el dragón-pájaro, la serpiente con astas o patas, el dragón-cocodrilo, y otros, como una teoría o descripción del universo. Si lo vemos con detenimiento, la mayor parte de estas imágenes del arte maya pueden vincularse a parcelas del cosmos, el océano del inframundo, el cielo, el interior de la tierra, y tal cosa no reduce el sentido al carácter estrictamente locativo sino que aporta un discurso iconográfico sobre el dinamismo, el origen, la evolución, los rasgos y el funcionamiento del cosmos, las relaciones entre sus partes y el destino que espera al hombre sometido a una esencial —y estructural— interdependencia con ese inmenso e insoslayable marco.

Los hombres se han visto siempre amenazados por el mar, el mar los envuelve y los limita, es inexplorado e inexplorable, incierto y misterioso, lleno de peligros y de enigmas, infinito como el cielo e inaprehensible como el aire. Por eso el monstruo del caos es un monstruo marino, en las aguas indeterminadas y caóticas nace el monstruo que las simboliza. Es lo que nos dice el célebre *Poema de la creación* mesopotámico, y ahí, en el *Enuma elish*, la figura de Tiamat resume todas las posibles variantes del concepto y de sus universales representaciones. Y no olvidemos que es Marduk, el sol, la divinidad que derrota al caos y establece el orden definitivo de la creación.

El dragón ictiomorfo del vaso de la colección Dumbarton Oaks representa el medio acuático originario, el océano primordial, es decir, el caos anterior a la creación. El momento primero de esa creación del mundo es tal vez la escena que la pintura de la cerámica reproduce, cuando el sol y su acompañante matan al monstruo para evitar el caos y permitir que el orden temporal y espacial reine en el cosmos[150]. Esa lucha se actualiza cada noche, porque la oscuridad amenaza con apoderarse del universo, y el sol jaguar, en su periplo por el inframundo, al atravesar la capa de las aguas inferiores, se enfrenta al dragón que las encarna, y al vencerle renueva el momento del origen y puede proseguir su marcha hacia el amanecer, y volver a esparcir por la tierra y el cielo, con su luz y su movimiento, la vida y el orden de la creación. La extensión ideológica de tales creencias es que existe un segundo mun-

do, paralelo, invisible, aunque evidente a través de numerosos indicios y señales, que acecha la realidad del nuestro, del que los hombres se tienen que proteger para conservar la vida y la cordura. Por medio de figuras de gran poder, como los reyes o los sacerdotes, que combaten diariamente esas amenazas, porque las conocen bien, la humanidad y el universo atesoran la esperanza de nuevos días, de nuevas sangres, de un perpetuo discurrir del tiempo y de la palabra.

La acción expresada en la escena pintada sobre la vasija de la colección de Dumbarton Oaks es uno de los mitos universales que narran la lucha de una divinidad contra un monstruo primordial. Realmente, este pez-dragón es la versión maya del makara chino, un tipo que se desprende de la categoría de dragones acuáticos. No poseemos escenas centroamericanas en las que tal ser cometa desmanes, como las que hay en Irán o el lejano Oriente, pero la atenta observación de su semblante en muchas vasijas, y el hecho mismo de la personalidad de sus antagonistas, ilustra a la perfección la violencia que generaba en las ideas religiosas la sola posibilidad de que aquella pugna eterna no se resolviera equilibradamente a favor de las fuerzas de la luz y de la supervivencia. Que los cazadores del monstruo marino lleven los atributos del jaguar puede interpretarse también como un enfrentamiento entre los dos símbolos, el jaguar, representante de la tierra, y el dragón acuático, expresión del océano inferior y primigénio. Los chinos pensaban algo semejante cuando mostraban la pugna entre el tigre, jefe supremo de los animales que viven en la tierra, y el dragón, jefe supremo de los animales que viven en el agua. Así lo vemos, por ejemplo, en una célebre tumba de Xishuipo, perteneciente a la cultura Yangshao, del V milenio a.C., donde con un mosaico de conchas se dio forma a los dos animales mitológicos que tanta importancia iban a tener desde este primer momento en el desarrollo del pensamiento cosmológico chino. Ciertamente, ambas interpretaciones, sin embargo, pueden considerarse complementarias, pues la tierra no es otra cosa que la materialización de la voluntad creadora de las fuerzas sobrenaturales de rostro desconocido, y la expresión del orden que ellas propugnan, mientras que el dragón es la reacción a tal voluntad, la inercia del caos preexistente cuya continuidad se ve amenazada, o al menos condicionada. Pero el dragón nunca será aniquilado del todo, su existencia es garantía de la existencia de su opuesto. Lo que los mayas, y tantas otras culturas, quieren poner de manifiesto es que lo importante no es el resultado sino la pugna en sí, lo que cuenta es que esa lucha terrible no se detenga, que flote sobre los siglos, porque es en tal tensión formidable donde se sustenta el tiempo y la vida.

Cabeza de dragón con personaje sentado en sus fauces.

Dragón llameante y emplumado con cuerpo de felino y patas en una vasija con relieves. Kerr 6937.

GLOSARIO

Ajau: Título maya equivalente a señor, utilizado para designar a los miembros de la más alta nobleza, sobre todo al rey (al que se llama también kul ajau o *k'ul ahaw* —en el sistema gráfico de los mayistas— que significa señor divino) y a los gobernantes de ciudades subordinadas a él. Algunos autores piensan que es también una forma de referirse al dios. Se cree que un kul ajau gobernaba una ciudad-estado.

Banda celeste: Es frecuente encontrar en pinturas y relieves un diseño particular consistente en una franja dividida en cuadrados, en cada uno de los cuales hay un signo que se puede identificar con un astro determinado. Esta banda acompaña muchas veces a los dioses y a los gobernantes, indicando que pertenecen a esa dimensión cósmica, que se encuentran en ella temporalmente, o que reinan sobre tal ámbito. Los reyes mayas, que sostienen con sus manos la llamada «barra ceremonial», de significado semejante, afirman así su legitimidad como hijos del cielo, su papel de soles sobre la tierra, y la magnitud sobrenatural de su poder. En los extremos de muchas bandas celestes o barras ceremoniales se pueden ver las cabezas emergentes de personajes divinos, antropomorfos o zoomorfos.

Calendario: La aparente obsesión de los mayas por la medida del tiempo, evidente en prácticamente todas las inscripciones jeroglíficas que se conocen —que describen los hechos jalonados con fechas—, condujo a la elaboración de calendarios cuya variedad y precisión no tienen parangón en ningún pueblo de la Antigüedad. Los mayas fueron la única civilización americana prehispánica que utilizó un cómputo cronológico basado en un punto cero o comienzo de era, al que se iban sumando los días transcurridos hasta llegar al que se deseaba reseñar. Ese punto cero era un suceso mitológico que había tenido lugar en el día maya *4 ahau 8 cumkú*, equivalente al 13 de agosto del año 3114 a.C. Además, usaron calendarios rituales y agrícolas como los llamados *tzolkín* y *haab*. Su afán de exactitud en la descripción del momento se tradujo en observaciones complementarias sobre los ciclos lunares, venusinos y otros.

Caos: Es el estado que precede a la creación en los mitos cosmogónicos. Se caracteriza por el desorden pero no por la ausencia, por el vacío. Siempre

existe algo que simboliza ese desorden, la falta de determinación, lo innominado. Por lo general es el océano primordial, pero hay otras posibilidades. El o los demiurgos combatirán el caos para preparar el escenario de la creación, pero el monstruo no será jamás aniquilado del todo, y el peligro de regresión a la situación caótica estará siempre presente, de modo que se hace necesaria la actividad ritual periódica para prevenir tal desastre.

CENOTE: Castellanización del vocablo maya *tsonot*, que se refiere a un pozo natural producido en las llanuras de la península de Yucatán por el hundimiento de la capa superficial de caliza, dejando al descubierto el nivel freático. El cenote se halla a veces en una cueva y, en todo caso, es la fuente insustituible de agua para las gentes que habitan estas regiones septentrionales del área maya desprovistas de corrientes o depósitos como ríos o lagos.

CÓDICE: Se denominan así los libros mayas prehispánicos que se han conservado. Probablemente existieron miles, pero la inclemencia del clima tropical y la ardua persecución de los españoles los fue reduciendo hasta el número de tres que actualmente pueden consultarse. Y aun hay un cuarto cuya autenticidad todavía es dudosa. Están hechos de una larga tira de corteza de *ficus* doblada en biombo, y cada una de esas páginas se cubría de cal y se pintaba con figuras y frases jeroglíficas. En yucateco se llaman *analte*. Se han rotulado de Madrid, París y Dresde, por las ciudades donde se encuentran. Tratan asuntos religiosos, augurales y astronómicos.

COSMOS: El cosmos maya estaba compuesto por el cielo, la superficie de la tierra y el mundo inferior. Cada una de estas dimensiones estaba dividida a su vez en pisos o espacios distintos. La ciudad maya era, en su conjunto, es decir, por el carácter cosmológico de cada una de sus partes, una representación del cosmos. Los mayas estaban obsesionados por su perfecta integración en el orden general del universo, pues de esa manera estaba garantizada la continuidad de la vida, y llevaban a cabo numerosos ritos encaminados a tal propósito. De todos modos, la dimensión que más interesaba y preocupaba a los mayas era el inframundo.

DIFRASISMO: La asociación de dos palabras para construir un tercer significado metafórico diferente al de cada una de ellas por separado. Así, se dice, por ejemplo, en náhuatl, *in atl in tlachinolli*, que quiere decir guerra, con dos palabras que significan el agua y la hoguera.

DINASTÍA: Después que se hizo evidente, por los desciframentos de la escritura jeroglífica y las nuevas interpretaciones de la iconografía, que los mayas antiguos fueron gobernados por reyes, surgió el debate sobre las características del supuesto sistema monárquico. Hoy, con la cuestión todavía abierta, casi todo el mundo científico cree en la existencia de dinastías a la manera de los regímenes de Asia y África. No obstante, debe entenderse el concepto, al aplicarlo a Centroamérica, con cierta flexibilidad, pues no parece que se pueda universalizar la sucesión unilineal o la primogenitura. En todo caso, es claro que el llamado «glifo emblema», que suele acompañar, junto con los títulos, a los nombres de los señores, está relacionado tanto con un territorio como con determinados linajes dominantes en él.

DIOS: Actualmente está vigente la discusión sobre el teísmo de los mayas antiguos. Algunos autores afirman que no hay pruebas suficientes de que los mayas contemplaran los conceptos y las figuras de los dioses en su religión. Yo creo que sí existió un panteón bastante poblado, aunque todavía tengamos muchas dudas sobre el tipo de culto que esos seres sobrenaturales recibieron. En términos generales, era un pensamiento politeísta en el que las entidades trascendentes representaban las facetas del cosmos y los principales elementos naturales necesarios para la vida. No obstante, parece claro que sólo hubo una idolatría restringida, por lo que escasean las imágenes exentas, las esculturas que hubieran podido colocarse en los templos, tal como seguramente hicieron los aztecas.

DRAGÓN: Animal fantástico compuesto de rasgos de varios distintos. Por lo general tiene cuerpo y cabeza de reptil, pero las patas y la cola pueden ser de felino, caballo u otro mamífero. A menudo tiene alas, e incluso garras de águila. Casos más extraños son los de dragones con cuerpo de pez. Se le representa a veces con la capacidad de arrojar fuego por la boca.

DUALIDAD: En la mentalidad de los antiguos mesoamericanos existía una figura que ordenaba en buena medida su cosmovisión. La de opuestos complementarios, cuyo antagonismo permanente era condición inexcusable de la renovación y continuidad del universo y de la vida. La unión de los contrarios permite e impulsa la creación, pero no se limita a ese momento primordial, esas parejas constituyen realmente unidades bipolares generadoras de la energía necesaria para mantener el cosmos. Por ello no se podía concebir, por ejemplo, el día sin la noche, o la luz sin la oscuridad, con lo cual conceptos e imágenes de una realidad pasan a ser, y son de este modo usados en el lenguaje o en la conducta, sinónimos o equivalentes de los que pertenecen a la otra dimensión.

ESTELA: Monolitos pétreos que eran erigidos en las plazas u otros emplazamientos de las ciudades para conmemorar el paso del tiempo en relación a las biografías de los gobernantes. Suelen tener esculpidas en relieve la cara frontal de la lápida y sus laterales, aunque también puede ser labrada la cara posterior. Las figuras giran siempre en torno a la imagen del rey, monumental y en majestad, que puede estar acompañado por familiares, cautivos, miembros de la corte y otros personajes. Con mucha frecuencia se incluyen inscripciones jeroglíficas alusivas al acontecimiento y la gloria del monarca y a sus antecedentes dinásticos. Hay estelas que llegan a alcanzar una decena de metros de altura, aunque las más numerosas oscilan entre dos y cuatro metros. Se ha discutido la existencia de un culto a las estelas, y el tratamiento que algunas sufrían una vez desaparecido el personaje representado.

JAGUAR: Es seguramente el símbolo más importante del catálogo religioso, y aun político, de los mayas. Este fiero depredador, que caza casi siempre por la noche y tiene una piel cubierta de manchas, es el rey de la selva centroamericana, y en ese papel fue adoptado por los gobernantes como emblema de valor, fuerza, resistencia y dominio. Pero, además, simbolizaba el cielo nocturno, por ende la noche y el sol durante la noche, cuando transita

por el inframundo; paralelamente, el felino equivale a la tierra misma y su interior. Dioses, reyes y sacerdotes portan atributos del jaguar, sobre todo la piel, las garras, los colmillos, las orejas o el belfo. Fue sacrificado en ocasiones y colocado como ofrenda en algunas tumbas.

LABERINTO: El concepto alude a un espacio en el que no es fácil orientarse. En este libro laberinto incluye también otras características, por ejemplo, la alteración de la conciencia provocada por la ausencia de referencias temporales (oscuridad absoluta) y espaciales (suelos y techos cambian de altura, los pasadizos se han trazado en zigzag y no conducen a lugar alguno). Los mayas construían laberintos a imitación de las cavernas naturales, en ellos se llevaban a cabo ritos relacionados con el ascenso al poder de los gobernantes.

PIRÁMIDE: En el área maya es una construcción compuesta de un basamento de plataformas escalonadas y un pequeño santuario en la cima. La superposición de plataformas de dimensiones decrecientes se inspiró en el pedestal de mampostería sobre el que se alzaban las chozas campesinas. La pirámide era un templo dinástico y un monumento funerario y conmemorativo. Además, constituía una representación cosmológica total, reminiscencia de la montaña primordial que emergió del océano en el momento de la creación.

REY: En culturas como la maya un rey no suele ser exactamente lo que conocemos como tal en el Occidente moderno. Se trata de un personaje fuertemente sacralizado en el que se representa a las fuerzas del universo y que actúa como intermediario con ellas. No obstante, hubo monarquías mayas, seguramente de las llamadas divinas, en las que el soberano ejerce ese papel por derecho y legitimidad emanada de los dioses que constituyen su ascendencia, cuya sucesión se produce por medio de la primogenitura de los varones. Entre los mayas, el rey tuvo un poder absoluto que apenas podía poner en práctica, limitado como estaba por ritos, tabúes, prescripciones y tradiciones.

SACRIFICIO: Los mayas, como otros pueblos mesoamericanos, llevaban a cabo frecuentes sacrificios de sangre, consistentes en horadarse los lóbulos de las orejas, perforarse la lengua, herirse muslos o antebrazos, o punzarse profundamente el pene. La sangre era recogida en recipientes donde, por lo general, empapaba algunas hojas de corteza de árbol, y después, una vez seca, se le prendía fuego para que ascendiera inmaterializada hacia las alturas y el Otro Mundo. Los sacrificios humanos nunca fueron muy frecuentes en el área maya, aunque se incrementaron en el período Postclásico; consistían en abrir el costado de la víctima para arrancar el corazón, en arrojar a los designados a un cenote como el de Chichén Itzá, en decapitar a cautivos o jugadores de pelota, y, más tardía y raramente, en flechamientos, ahorcamientos y otras formas simples de ejecución. En un vaso de la colección Dumbarton Oaks se muestra una muerte por destripamiento. Todos los sacrificios eran considerados ofrendas a los dioses y tenían lugar en el marco de rituales religiosos de distinta índole, aunque relacionados con la renovación de la vida natural, la conservación del mundo, la guerra, la comunicación con el más allá y la elaboración de augurios y profecías. No se debe confundir el sacrificio humano con la ejecución más o menos sumaria de los enemigos o los delincuentes,

cuyo carácter religioso es leve o inexistente. El sacrificio humano suele ser un rito de renovación cosmológica de gran trascendencia religiosa.

SERPIENTE: Junto con el jaguar constituye el gran símbolo ideológico o cosmológico. Hay varios tipos de serpientes mitológicas en el área maya. Se ha dicho que la cascabel fascinó a los nativos porque marca el paso de los años con cada crótalo, o por los dibujos cuadrángulares de su piel, o sea, que en ella se asociaban el calendario y el mismo universo. Pero otras serpientes simbolizaron las nubes de lluvia, el cielo, la tierra y su interior, o el lugar donde moraban los antepasados. El cronista Diego de Landa señala la importancia de las serpientes en los ritos de iniciación, y no es improbable que entre los mayas hubiese una danza de las serpientes tan significativa como la de los indios del Suroeste de los actuales Estados Unidos.

TARASCA: Animal draconiano que recibe el nombre del pueblo francés de Tarascón, donde existe una arraigada tradición respecto a esta clase de monstruos. Durante mucho tiempo la efigie de la tarasca tomó parte en determinadas celebraciones de la ciudad de Toledo, y tambien en las de Granada y otras ciudades.

TEMPLO: Todavía no están seguros los arqueólogos de cuáles fueron los verdaderos templos de los mayas, en los que se rindiera culto a las divinidades y se oficiaran otros ritos pertinentes. No siempre las pruebas de que tal edificio es un templo corresponden con la tradición científica, que otorga esa función sobre todo a las pirámides. Pero las construcciones sagradas piramidales fueron sin duda templos dedicados a los linajes gobernantes, en los que los verdaderos dioses ocupaban un lugar secundario.

TIEMPO: La idea del tiempo que tenían los mayas era muy diferente a la que mantiene la moderna civilización occidental. Su tiempo era cíclico y no absolutamente acumulativo. Frente a una historia lineal ellos pensaban en capítulos independientes, aunque conectados, a la manera de un proceso evolutivo en espiral. Pero lo más importante es que su tiempo no estaba vacío, no era neutro, sino cargado con un cierto número de fuerzas que pugnaban por influir en las situaciones terrenales; realmente el tiempo *eran* esas fuerzas, porque más que transcurrir actuaba, repercutía, incluso determinaba los asuntos humanos. Y a averiguar y prevenir esas «cargas», que los yucatecos llamaban *kuch*, dedicaron muchos esfuerzos religiosos, investigaciones astronómicas, y desarrollos aritméticos. El tiempo retornaba, aunque las circunstancias históricas se modificaban en cada ocasión, eran diferentes, y por ello resultaban imprescindibles las investigaciones para uno u otro momento social.

WAHY: Tambien llamado *way*, plural yucateco *wayob*, es un término emparentado con los que indican dormir o sueño, que identifica en el pensamiento religioso de los mayas a ciertos espíritus vinculados a las personas, los lugares o las cosas, de modo que entrelazan sus destinos con las figuras de la realidad física. Teóricamente lo que le sucede al *way* le sucede a la persona de la que es espíritu acompañante. Estos seres sobrenaturales tienen aspecto animal o monstruoso y residen en las montañas, las cuevas, y otros ámbitos marginales.

NOTAS

1. Tomado de M. D. Coe, *Classic Maya Pottery at Dumbarton Oaks*, Dumbarton Oaks, Washington, 1975, p. 11.

2. Pueden consultarse los libros en los que se plasman mis pesquisas: *Laberintos de la Antigüedad*, Alianza, Madrid, 1995, y *Espejos de poder: un aspecto de la civilización maya*, Miraguano, Madrid, 2004. El libro que el lector tiene ahora en las manos es, por tanto, el coronamiento de una trilogía que analiza símbolos muy relacionados entre sí.

3. L. Benoist, *Signes, symboles et mythes*, PUF, Paris, 1975, p. 5. Las palabras de Eliade son de *Méphistophélès et l'androgyne* y están tomadas del libro de D. Allen *Mircea Eliade y el fenómeno religioso*, Cristiandad, Madrid, 1985, p. 70. Las de Ernst Cassirer son de *Substance and Form*, y aparecen en aquella en la página 163. Joachim Wach, en *The Comparative Study of Religions*, arremete contra los positivistas afirmando que en las investigaciones hay que dar prueba de simpatía, de *metexis*, de voluntarioso interés.

4. El artículo es «Razones para una nueva división cronológica de la historia antigua de los mayas»: *Revista Española de Antropología Americana* 33 (volumen extraordinario en memoria de José Alcina Franch) (2003), pp. 115-125. Es evidente que no será fácil cambiar una práctica cronológica de uso generalizado y con décadas de tradición, pero la revisión de los períodos empleados corrientemente me parece urgente y necesaria. No tiene sentido seguir llamando preclásica a una civilización que ya se encontraba en el siglo IV a.C. en posesión de todos los rasgos que la definen como tal, y que había alcanzado en alguno de ellos, como la arquitectura, una grandeza y magnificencia dignas de los mejores momentos clásicos. De hecho, en un libro de reciente aparición, escrito por David y George Stuart, *Palenque. Eternal City of the Maya*, Thames and Hudson, London, 2008, se hace una división entre los gobernantes pre-dinásticos y los dinásticos, sobre la base de que en casi todas las ciudades mayas de las que tenemos registros históricos hay noticias de un fundador que inicia la o las dinastías —de reyes que se suceden generalmente por línea de primogenitura masculina— allá por los siglos III a V de nuestra era. Entonces, los gobernantes de los que existe noticia epigráfica con fecha anterior a los fun-

dadores pueden ser llamados pre-dinásticos. Con este libro de los prestigiosos investigadores norteamericanos, padre e hijo, es muy posible que se inicie una tendencia a revisar la periodización de la civilización maya prehispánica, en el sentido en que yo lo hice en el 2003 o de manera semejante.

5. Para ser exactos habría que situar la fecha de comienzos del período Clásico en el año 292 d.C., momento en que se erige en la ciudad de Tikal la Estela 29, que es la primera claramente dinástica y con una fecha maya de las llamadas de Serie Inicial, que son las que cuentan el tiempo transcurrido desde el punto cero 4 Ahau 8 Cumkú, coincidente con el origen del sol del cuarto mundo (véase M. Rivera, *Los mayas, una sociedad oriental*, Editorial de la Universidad Complutense, Madrid, 1982, pp. 264-283, y del mismo, *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*, Trotta, Madrid, 2006, también la nota 10). No obstante, es indudable que tuvo que pasar algún tiempo desde que el sistema se llevó a la práctica hasta que se plasmó definitivamente en el complejo simbólico representado por las estelas, las figuras de los monarcas y las fechas jeroglíficas. Otro asunto importante es que la difusión de tales fórmulas políticas e ideológicas a todo el área maya debió demorarse varios siglos, y algunas regiones no llegaron a aceptarlas jamás, o lo hicieron introduciendo cambios significativos.

6. Las características generales de la arquitectura maya han sido estudiadas, entre otros, por H. Pollock, «Architecture of the Maya Lowlands», en *Handbook of Latin American Indians*, 2/1, University of Texas Press, Austin, 1965, pp. 378-441, y por H. Stierlin, *Maya*, «Colección Arquitectura Universal», Garriga, Barcelona, 1964. De gran belleza e interés es el libro de T. Proskouriakoff, *Album de arquitectura maya*, FCE, México, 1969. Los principios tecnológicos empleados en la construcción fueron analizados hace años por L. Roys, «The engineering knowledge of the Maya», en *Contributions to American Archaeology*, 11/6, Carnegie Institution of Washington, Washington, 1934. Un libro reciente de gran interés por su carácter sistemático es el de G. Muñoz Cosme, *Arquitectura Maya*, General de Ediciones de Arquitectura, Valencia, 2006. Pocos libros han descrito con tanta precisión los estilos arquitectónicos como el de P. Gendrop, *Los estilos Río Bec, Chenes y Puuc en la arquitectura maya*, UNAM, México, 1983. De los manuales que abordan los aspectos sobresalientes de la civilización antigua se pueden consultar el de N. Grube *et al.*, *Los mayas, una civilización milenaria*, Könemann, Köln, 2001, y el ya clásico y muy completo de R. J. Sharer, *La civilización maya*, FCE, México, 1998, sobre todo pp. 597-637.

7. Pueden verse los dos volúmenes de *Royal Courts of the Ancient Maya*, ed. de T. Inomata y S. D. Houston, Westview Press, Boulder, 2001. A pesar de los avances realizados en los últimos años, todavía estamos muy lejos de comprender el funcionamiento de los palacios mayas; uno de los principales problemas es la inexistencia de inscripciones jeroglíficas o pinturas murales que describan el uso del espacio más allá de los habituales encuentros entre los gobernantes y los miembros de su corte o visitantes extranjeros.

8. La ciudad maya suele orientarse según un eje norte-sur desviado unos 15 grados al este del norte. La traza obedece a criterios funcionales, relacionados con la expresión del poder y su ejercicio, y a la vez a modelos cosmológicos

determinantes de la ideología religiosa. Véase M. Rivera, *La ciudad maya, un escenario sagrado*, Editorial de la Universidad Complutense, Madrid, 2001.

9. Los mayas fueron la única cultura mesoamericana que utilizó un tipo de cómputo cronológico semejante a los de Roma o Grecia, a los del cristianismo o el judaísmo, es decir, que van acumulando el tiempo transcurrido desde un punto cero o comienzo de era. Se conoce como Cuenta Larga o sistema de Series Iniciales. La expresión de ese cómputo maya consta de cinco notaciones en las que se indican los baktunes, katunes, tunes, uinales y kines (el *kin* es el día, la unidad de partida) que han pasado desde un día maya 13.0.0.0.0 4 Ahau 8 Cumkú, que los arqueólogos han logrado situar en el 12 de agosto del año 3114 a.C. La aritmética maya era de base vigesimal, y las cinco notaciones constituyen un orden típico de progresiones excepto en la tercera posición, en la que cada unidad equivale a dieciocho de las anteriores, para así obtener una aproximación a la duración verdadera del año solar. Una descripción completa de este sistema y sus transformaciones en mis libros: *Los mayas, una sociedad oriental*, cit., pp. 264-283; *Los mayas de la Antigüedad*, Alhambra, Madrid, 1985, pp. 163-175.

10. Véase la nota de Nikolai Grube y Guillermo Bernal en la revista *Mexicon* XXIX/4 (agosto de 2007), p. 90. La identificación de los reyes mayas clásicos con el sol es una fórmula análoga a la empleada por otros soberanos absolutos, como los faraones egipcios. Un rito de entronización en el que tal cosa queda patente es el del tránsito por el laberinto, sea éste una construcción o una cueva (véase también mi libro *Laberintos de la Antigüedad*, cit.).

11. Las ruinas del centro de Oxkintok fueron excavadas y restauradas por un equipo español entre 1986 y 1991. Los resultados de las investigaciones pueden encontrarse en los cuatro volúmenes de la serie *Oxkintok*, publicados por el Ministerio de Cultura de España y la Misión Arqueológica de España en México, y en el libro de M. Rivera *Los mayas de Oxkintok*, Ministerio de Educación y Cultura, Madrid, 1996. Ésta es una ciudad especialmente interesante, pues cuenta con una ocupación de casi veinte siglos, posee el mejor —es decir, el que mejor se ajusta a la definición canónica— de los laberintos arquitectónicos levantados por los mayas, y la fecha de Cuenta Larga, escrita en la piedra de un dintel, más antigua de todo el norte de la península de Yucatán, además de construcciones con bóvedas muy primitivas, y numerosas estelas.

12. A medida que avanzan los desciframientos de la escritura jeroglífica maya vamos poniendo nombres a muchos personajes, sobrenaturales o no, que previamente eran denominados mediante convenciones referentes a su aspecto, con letras, o con términos analógicos a la vista de sus glifos. Ahora parece que los epigrafistas están seguros de que el dios K se llamaba en el período Clásico Kauil (*Kawiil*), que el Itzamná postclásico tenía ese mismo nombre ocho siglos antes, igual que el dios de la lluvia Chaak, y que los famosos gemelos divinos cuyas peripecias mitológicas narra el Popol Vuh se llamaban en el Petén clásico Hun Ahau y Yax Balam. Pero subsisten los problemas de identificación con los dioses del inframundo N y L, aunque al primero se le llama a veces Pauahtún. Otros muchos nombres son todavía objeto de debate, pero con toda probabi-

lidad se llegará a soluciones en un plazo breve. Para una introducción a la teología y al panteón maya véase mi libro *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*, cit., y la bibliografia allí citada.

13. Véase *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*, ed. de M. Rivera, Trotta, Madrid, 2008. Los mayas eran buenos astrónomos, y habían observado que numerosos astros desaparecen del cielo nocturno durante períodos regulares, para reaparecer posteriormente. Pensaban que, al igual que el sol, se zambullían en el inframundo para constituir el firmamento de esa región cósmica y permitir allí el tiempo y el destino.

14. El sistema gráfico actual para escribir los nombres de los mayas antiguos, de sus reyes y dioses, y de los lugares en que habitaron, con alguna excepción debido a la muy asentada tradición, es el que han impuesto los epigrafistas luego de muchas lecturas y debates lingüísticos, originado a su vez parcialmente en las decisiones de las Academias de la Lengua Maya de Guatemala y México. Yo voy a simplificar aquí ese sistema, que tiene en cuenta numerosos efectos fonéticos, como el llamado salto o cierre glotal, porque pretendo que los lectores lean con facilidad y comodidad esos nombres. Por ejemplo, el más famoso de los reyes de Palenque se llamaba, según los epigrafistas, K'inich Janaab' Pakal, frase donde se aprecian las glotalizaciones señaladas con tilde, y la vocal larga. En este libro le llamaré Kinich Janab Pacal, evitando esas glotalizaciones pero indicando con la k la mayor entidad sonora de esa primera consonante, mientras que la c quiere decir más suavidad. Y lo mismo pasa con la diferencia entre j y h, la última es más ligera y la primera más enfática y dura, aunque hay que tener en cuenta que en maya se pronuncia siempre la h, como en inglés y contrariamente a lo que sucede en castellano o en francés. A veces los problemas son complicados, como ocurre con la decisión de los expertos de escribir el título máximo de los reyes mayas con la palabra *ajaw*, impronunciable en castellano debido a esa w, y es por ello que yo suelo escribir ahau o ajau. Ocasionalmente, sin embargo, me dejo llevar por la influencia anglosajona y, para no crear más confusión, escribo Kawil en lugar de Kauil. Para un conocimiento de primera mano de las fórmulas onomásticas de los epigrafistas, admitidas hoy casi por todos los arqueólogos e historiadores, véase S. Martin y N. Grube, *Chronicle of the Maya Kings and Queens*, Thames and Hudson, London, 2000.

15. De los muchos libros y artículos que se han dedicado al arte maya puedo citar aquí el de M. E. Miller, *The Murals of Bonampak*, Princeton, 1986; P. Schmidt, M. de la Garza y E. Nalda (eds.), *Maya Civilization*, Thames and Hudson, London, 1998 (obra consecuencia de una importante exposición sobre los mayas celebrada en Venecia, en el Palazzo Grassi); B. de la Fuente, L. Staines Cicero y M.ª T. Uriarte, *La escultura prehispánica de Mesoamérica*, Lunwerg, Barcelona, 2003; y, desde luego, la obra general de N. Grube (ed.), *Los mayas, una civilización milenaria*, cit. El Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México está publicando la obra monumental que lleva por título *La Pintura Mural Prehispánica,* dirigida por la desaparecida investigadora Beatriz de la Fuente. También Leticia Staines Cicero ha escrito una breve síntesis sobre «Pintura mural maya»: *Revista Digital Universitaria* (UNAM,

México) 5/7 (2004) (http://www.revista.unam.mx). Sobre el mural de San Bartolo pueden verse los artículos aparecidos en *National Geographic*, por ejemplo en enero de 2006, casi siempre firmados por el descubridor William Saturno, aunque se han publicado informes asimismo en los volúmenes de memorias de los *Simposios de Arqueología de Guatemala*. Véase, muy especialmente, y en español, W. A. Saturno, K. A. Taube y D. Stuart, *Los murales de San Bartolo, El Petén, Guatemala. Parte 1. El mural del norte*, «Ancient America» 7, Center for Ancient American Studies, Barnardsville, 2005. Y de Calakmul han aparecido algunas noticias en la revista *Arqueología Mexicana*, por ejemplo en el número 42, a cargo del arqueólogo responsable del Proyecto que se desarrolla actualmente, Ramón Carrasco Vargas. Una buena aproximación al arte de las principales ciudades mayas se obtiene en las distintas monografías a ellas dedicadas: por ejemplo, D. Stuart y G. Stuart, *Palenque, Eternal City of the Maya*, cit.; F. Simmons Clancy, *The Monuments of Piedras Negras, an Ancient Maya City*, University of New Mexico Press, Albuquerque, 2009; C. E. Tate, *Yaxchilan. The Design of a Maya Ceremonial City*, University of Texas Press, Austin, 1992; R. E. W. Adams, *Río Azul. An Ancient Maya City*, University of Oklahoma Press, Norman, 1999 (especialmente interesante por tratarse de una rara ciudad en la que se pintaron a todo color, generalmente con inscripciones jeroglíficas, las paredes de algunas tumbas de cámara); y M. Rivera, *Los mayas de Oxkintok*, cit. Debo citar también un libro aparecido recientemente en el que se traza un amplio esbozo de la historia y la técnica del color utilizado por los mayas, junto a algunas interpretaciones respecto a su significado; es la obra de S. Houston, C. Brittenham, C. Mesick, A. Tokovinine y C. Warinner, *Veiled Brightness. A History of Ancient Maya Color*, University of Texas Press, Austin, 2009.

16. Uno de los libros fundamentales para el estudio de la cerámica maya clásica es el de D. Reents-Budet (ed.), *Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period*, Duke University Press, Durham, 1994; por ese tiempo apareció también el precioso libro de M. D. Coe y J. Kerr *The Art of the Maya Scribe*, Harry N. Abrams, New York, 1998. Precisamente el fotógrafo Justin Kerr ha puesto al alcance de los estudiosos las escenas de las vasijas pintadas merced a una técnica que permite la impresión de la superficie completa del recipiente; Kerr ha publicado varios volúmenes con esas fotografías y su catálogo supera ya los siete mil objetos, la inmensa mayoría de los cuales permanecen en museos y colecciones privadas norteamericanas después de haber sido saqueados de las ciudades mayas. Felizmente, la buena voluntad de los compradores ha permitido que las fotos de sus piezas estén ahora en Internet, en el catálogo de Kerr, a disposición de todos los interesados. En cuanto a las figuritas de arcilla, la obra más importante es la de L. Schele, *Rostros Ocultos de los Mayas*, Impetus Comunicación, México, 1997.

17. Es necesario insistir en el protagonismo que tienen los ritos mortuorios, y la especulación sobre el inframundo, en términos generales, en muchas manifestaciones del arte maya. Las escenas de muchas cerámicas pintadas transcurren en el infierno, y numerosas divinidades son conocidas exclusivamente a través de sus actividades infernales. Michael D. Coe lo vio prontamente, y de

ahí que titulara su excelente libro *Lords of the Underworld*, Princeton University Press, Princeton, 1978. También Francis Robicsek y Donald Hales titularon su importante libro sobre cerámica pintada maya *The Maya Book of the Dead*, University of Virginia Art Museum, Charlottesville, 1981. Sobre los objetos funerarios de Oxkintok véase M. Rivera (ed.), *Oxkintok, una ciudad maya de Yucatán*, Quinto Centenario, Ministerio de Asuntos Exteriores, Madrid, 1991.

18. Esta obra maestra de la estatuaria maya ha sido publicada por G. F. Ekholm, *A Maya Sculpture in Wood*, The Museum of Primitive Art, New York, 1964. Los mayas antiguos no tenían lujosos muebles en sus casas y palacios a la manera de los egipcios, pero algunos taburetes o bancos, arcones y otros objetos accesorios, pudieron estar decorados con la profusión de motivos y elegancia con que lo están las escasas piezas de madera que se han conservado. Los ebanistas y carpinteros de un pueblo que vivía en el bosque debieron de ser excelentes artesanos; sin embargo, en los relieves y pinturas se representan ornamentos de tejido y mampostería con preferencia a los de madera. Véase, sobre el cenote de Chichén Itzá, el libro de C. Chase Coggins (ed.), *Artifacts from the Cenote of Sacrifice, Chichén Itzá, Yucatan*, Memoirs of the Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, vol. 10, n.º 3, Harvard University, Cambridge, 1992. En el limo o el fango de los ambientes cenagosos, o en cuevas secas, es donde se pueden hallar obras de madera antiguas relativamente bien conservadas, tanto de la cultura maya como de su antecesora la olmeca.

19. Sobre un tema tan difícil como es el de la música antigua no hay una extensa bibliografía; véase, por ejemplo, E. Martínez Miura, *La música precolombina*, Paidós, Barcelona, 2004. Mucho más especulativo y audaz es el libro de S. Houston, D. Stuart y K. Taube, *The Memory of Bones. Body, Being, and Experience among the Classic Maya*, University of Texas Press, Austin, 2006, en el cual es muy recomendable el capítulo 8, pp. 252-276. Sobre los espejos véase mi libro *Espejos de poder: un aspecto de la civilización maya*, cit.

Sobre grafitos es muy importante consultar la obra colectiva C. Vidal y G. Muñoz (eds.), *Los grafitos mayas. Cuadernos de arquitectura y arqueología maya* 2, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2009. Ahí, en la página 97, se reproduce el palanquín draconiano de Río Bec del que hablaré más adelante.

Poco a poco se va abriendo camino la idea de que las ciudades mayas eran un gran teatro sagrado. Por ello he titulado uno de mis libros *La ciudad maya, un escenario sagrado*, cit. Las ceremonias constantes, con música y canto, recuerdan, en efecto, al sudeste de Asia, como ha señalado también A. Herring, *Art and Writing in the Maya Cities, A.D. 600-800. A Poetics of Line*, Cambridge University Press, New York, 2005, por ejemplo en la página 42. Este libro de Adam Herring es una interesante y original aproximación al arte maya, con cuidadosos análisis de piezas como el Panel y la Estela 2 de Cancuén, y algunas obras maestras de Piedras Negras.

20. C. G. Jung, «Acercamiento al inconsciente», en Íd. (coord.), *El hombre y sus símbolos*, Caralt, Barcelona, 1977, p. 92.

21. Véanse, por ejemplo, los libros de J.-M. Privat *et al.*, *Dragons entre sciences et fictions*, CNRS, Paris, 2006, y de Z. Gourarier, P. Hoch y P. Absalon

(eds.), *Dragons. Au jardin zoologique des mythologies*, Serpenoise, Metz, 2005 (= *Dragons*).

22. Véase A. Savoret, *Mythes, Contes et Légendes, suivi de Le symbolisme du dragon*, Hengel Éditions de Psyché, Paris, 1951.

23. E. Panofsky, *Estudios sobre iconología*, Alianza, Madrid, 1972, p. 119. En esta ilustración, como en muchas otras, se pone de manifiesto la importancia de los rasgos ofídicos. Para la descripción de los dragones chinos me he basado en C. Comentale, «Images d'Éternité. Symboles et formes du dragon chinois», en *Dragons*, pp. 191-209.

24. I. Malaxecheverría, *El bestiario esculpido de Navarra*, Gobierno de Navarra, Departamento de Educación y Cultura, Pamplona, 1997, p. 102.

25. Como la invención de Quetzalcóatl, divinidad e icono, debe ser teotihuacana, o tal vez olmeca, hay que suponer que ya en estas culturas del primer milenio a.C. y de los primeros siglos de nuestra era existía ese conflicto entre dragones celestiales y dragones infernales. Para un examen cuidadoso de los personajes que salen de conchas en el arte europeo véase J. Baltrusaitis, *Le Moyen Âge Fantastique*, Flammarion, Paris, 1981, pp. 53-62, especialmente la figura 42 de p. 59, en la que se ve a un hombre relacionado con la serpiente salir de una caracola gigante que hubiera envidiado el mismísimo dios N de los mayas. La obra de Turner citada a continuación es *The Forest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*, Cornell University Press, Ithaca, 1967, por ejemplo, p. 50. Esta obra es ampliamente glosada por D. Sperber, *El simbolismo en general*, Promoción Cultural, Barcelona, 1978, pp. 34-35.

26. Véase Z. Gourarier, «La piste du dragon», en *Dragons*, pp. 17-31.

27. Para el mito hindú véase H. Zimmer, *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization*, Princeton University Press, Princeton, 1992, pp. 77-79. En *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*, cit., se comenta ampliamente esa pugna entre los héroes gemelos y los señores del inframundo.

28. Véase, por ejemplo, el libro de I. Malaxecheverría, *El bestiario esculpido de Navarra*, cit., pp. 101-112. Y, a efectos de inventario somero en un rápido recorrido general, el libro de J. Cobreros, *El Románico en España*, Guías Periplo, Incafo, Madrid, 1993. Igualmente los bien ilustrados libros de J. Herrero Marcos, *Arquitectura y simbolismo del Románico en Cantabria*, Ars Magna, Madrid, 1996, y *Arquitectura y simbolismo del Románico palentino*, Ars Magna, Madrid, 1995.

29. Las menciones a los tres libros mayas prehispánicos que se han conservado tienen como referente la edición de Th. A. Lee, Jr., para la Universidad Autónoma de Chiapas, *Los Códices Mayas*, Tuxtla Gutiérrez, 1985. Esos libros tratan sobre todo de augurios, cronología, astronomía y ritos, pero son insustituibles en cuanto a la iconografía de las divinidades postclásicas; gracias a los rasgos que ahí se pueden discernir claramente es posible extrapolar tales seres al período anterior, donde se encuentran muchas representaciones en escultura y pintura mural que muestran semejantes elementos.

30. Véase J.-M. Privat *et al.*, *Dragons, entre sciences et fictions*, cit., p. 5. Esta obra se publicó a raíz de la exposición *Dragons*, co-patrocinada por el

Muséum National d'Histoire Naturelle y el Conseil Général de la Moselle. La visión amplia y rigurosa que aquí se ofrece me ha servido de base para algunos de los argumentos que desarrollaré a continuación.

31. Véase G. Anderson, *King Arthur in Antiquity*, Routledge, London, 2004.

32. Estas frases han sido extraídas de la obra de Borges *El libro de los seres imaginarios*, Bruguera, Barcelona, [4]1986, pp. 75-83.

33. Hay un estrecho paralelismo entre Marduk y el dios maya Chaak, ambos divinidades de las tormentas, relacionados con la vida que el agua de lluvia produce en la naturaleza y en los campos de cultivo. También Chaak, como se verá más adelante, es representado a menudo rodeado de serpientes-dragones y, sin duda, poseía una mitología en la que la presencia del dragón, y la muerte del monstruo a sus manos, era parte sustancial. Uno de los dos personajes alanceadores del dragón marino en la vasija de la colección Dumbarton Oaks es Chaak. Además, es indudable la importancia que tienen en general los dioses de la tormenta en los mitos mesopotámicos, hurritas y de los semitas occidentales; es lógico tratándose de culturas agrícolas, pues lo que se expresa con mayor o menor carga simbólica es el proceso agrario, renovación estacional de la naturaleza —muerte y resurrección de los dioses que la representan—, relaciones de la lluvia y la tierra, lucha entre la vida que propician las plantas cultivadas y la muerte consecuencia de las sequías y demás catástrofes, y victoria final del orden de los cultivadores sobre el caos de los nómadas u otros pueblos.

34. Citado por J.-M. Privat en la presentación del libro *Dragons, entre sciences et fictions*, cit. El autor hace notar que para determinados investigadores la santa participa de la naturaleza del monstruo que amansa, ya que en el folklore regional se piden tradicionalmente a la efigie del endriago los mismos favores que se esperan de la patrona.

35. Véase R. S. Gupte, *Iconography of the Hindus, Buddhists and Jains*, Taraporevala Sons and Co., Bombay, 1980; por ejemplo, p. 50 y lámina 95, con un Varuna sobre Makara de la Cueva 16 (Kailasa) de Ellora. Algunas veces he pensado que existe una tenue analogía entre los animales vehículos de los dioses hindúes y los *way* mayas, que son frecuentemente animales asociados a los reyes, dioses y otros personajes y lugares de la civilización clásica centroamericana. Creo que en ambos casos las bestias son emblemas o símbolos expresivos que complementan o «guían» el valor semántico de las obras humanas y de los propios individuos, proyectándolos hacia una realidad global o natural. Véase mi libro *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*, cit., pp. 253-262. Algunas estatuas o pinturas de makaras tienen la cabeza del animal rematada por una probóscide que recuerda poderosamente las célebres trompas de los mascarones llamados de Chaak de la arquitectura Puuc del norte de Yucatán.

36. Véase F. Salviati, «The Fishdragon: The Makara Motif in Chinese Art and Architectural Decoration»: *Environmental Design. Journal of the Islamic Environmental Design Researh Centre* 1-2 (1997-1999), pp. 238-251.

37. Véase J.-P. Diény, *Le symbolisme du dragon dans la Chine antique*, Bibliothèque de l'Institut des Hautes Études Chinoises, vol. XXVII, Collège de France, Paris, 1994, pp. 30, 31, 139-142.

38. Durante y después de las excavaciones que la Misión Española llevó a cabo en Oxkintok se han publicado multitud de artículos y libros sobre esta interesante ciudad maya prehispánica. La serie «Oxkintok» tiene cuatro volúmenes patrocinados por el Ministerio de Cultura de España, pero además esta institución, junto con la Comisión para la celebración del Quinto Centenario del Descubrimiento de América, editó dos libros, uno titulado *Oxkintok, una ciudad maya de Yucatán*, Madrid, 1991, que sirvió de catálogo y presentación de una exposición celebrada en el Palacio Cantón, de Mérida, Yucatán, y mi libro *Los mayas de Oxkintok*, cit., en el que hago una síntesis de los numerosos trabajos realizados, y de los descubrimientos, hipótesis y teorías, que se desprenden de aquellas labores de campo y de las investigaciones de gabinete.

39. A. de Ciudad Real, *Relación breve y verdadera de algunas cosas de las muchas que sucedieron al Padre Fray Alonso Ponce en las Provincias de Nueva España, siendo Comisario General de aquellas partes*, Colección de Documentos Inéditos para la Historia de España, tomo LVIII, Madrid, 1873.

40. J. L. Stephens, *Incidents of Travel in Yucatan*, vol. I, Dover Publications, New York, 1963, pp. 124-128. Uno de los laberintos que encendieron la imaginación de numerosos arqueólogos es el de Egipto, en El Fayum, véase W. M. Flinders Petrie, G. A. Wainwright y E. Mackay, *The Labyrinth, Gerzeh and Mazqhuneh*, School of Archaeology in Egypt, London, 1912. He tratado esta construcción y el mito del laberinto de Creta en mi libro *Laberintos de la Antigüedad*, cit.

41. Véase el libro de C. E. Tate *Yaxchilan. The Design of a Maya Ceremonial City*, cit., sobre todo pp. 182-186. Sobre laberintos naturales, y la tipología general, véase, por ejemplo, P. Santarcangeli, *El libro de los laberintos*, Siruela, Madrid, 2002, pp. 50-55. Los poemas nahuas de México están en las obras de M. León-Portilla, *Trece poetas del mundo azteca*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1967, por ejemplo en p. 50, y en *Filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, México, 1966.

42. Toniná, en las estribaciones de las montañas chiapanecas, es una misteriosa y extraordinaria ciudad clásica. No sólo porque posee una de las acrópolis topográfico-constructivas más grandes y complicadas, sino debido al énfasis que allí se hace, en la arquitectura y la ornamentación arquitectónica, en conceptos relacionados con el inframundo. Puede consultarse el libro de P. Becquelin y C.-F. Baudez, *Tonina.Une cité maya de Chiapas*, Mission Archéologique et Ethnologique Française au Mexique, México, 1973.

43. El relato fue recogido por la antropóloga Ascensión Amador en el pueblo de Maxcanú, vecino a las ruinas de Oxkintok, de boca del anciano maya Donato Dzul, quien también lo había escrito cuidadosamente. Véanse los volúmenes de la serie «Oxkintok», publicados por la Misión Arqueológica de España en México, especialmente el vol. 2, publicado en Madrid en 1989, pp. 157-171.

44. Véase J. Zandee, *Death as an Enemy, according to ancient Egyptian conceptions*, E. J. Brill, Leiden, 1960, espec. pp. 73, 88, y 93, además de las menciones a las serpientes como animales del interior de la tierra en pp. 97-102.

45. A medida que avanzan las investigaciones se hace más evidente que los reyes mayas llevaban a cabo un rito relacionado con la entronización o la renovación de sus períodos de mandato en los subterráneos, laberintos, o cuevas, es decir, descendían al país de los muertos y renacían regenerados o revitalizados, o sencillamente iniciados, para su misión de gobierno. Véase el libro de C.-F. Baudez, *Une histoire de la religion des Mayas*, Albin Michel, Paris, 2002, sobre todo pp. 114-129.

46. Véase *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*, cit.

47. Véase el *Chilam Balam de Chumayel*, ed. de M. Rivera, Crónicas de América 20, Historia 16, Madrid, 1986, pp. 113-115. Este texto esotérico es de gran importancia, pues en él se afirma que «cuando no había despertado el mundo antiguamente, nació el mes y empezó a caminar solo», lo que concede la prioridad al tiempo en la creación. Luego, a la manera bíblica, se explica esa creación día a día.

48. A. M. Vázquez Hoys, «La serpiente en la antigüedad ¿genio o demonio?», en *Héroes, Semidioses y Daimones*, Ediciones Clásicas, Madrid, 1992, pp. 81-134.

49. Información bibliográfica sobre representaciones de laberintos en la *Enciclopedia dell'Arte Antica, Classica e Orientale*, vol. 4, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, 1961, pp. 436-440. Véanse también M. Rivera, *Laberintos de la Antigüedad*, cit., y P. Santarcangeli, *El Libro de los Laberintos*, cit., por ejemplo pp. 50-59. En el libro de A. Fisher *Labyrinth. Solving the Riddle of the Maze*, Crown, New York, 1990, se pone el énfasis en los laberintos vegetales, aproximando por tanto los monstruos a la naturaleza, que es lo que quiso decir probablemente Stanley Kubrick en el desenlace de su película *The Shining* de 1980.

50. S. N. Kramer, *La Historia empieza en Sumer*, Aymá, Barcelona, 1958, pp. 228-239. El poema acadio-babilónico de Guilgamesh o Gilgamesh ha sido reiteradamente traducido y estudiado, Eliade reproduce un fragmento en su *Historia de las creencias y de las ideas religosas*, vol. IV, Cristiandad, Madrid, 1980, pp. 338-346, tomado de la excelente versión de E. A. Speiser, *Ancient Near Eastern Texts*, Princeton, 1950, pp. 72-99. Véase *Epopeya de Gilgameš, rey de Uruk*, ed. de J. Sanmartín, Trotta, Madrid, ²2010.

51. S. H. Hooke, *Middle Eastern Mythology*, Penguin, London, 1963, pp. 42-46.

52. Véase C. E. Tate, *Yaxchilan, the design of a Maya ceremonial city*, cit., por ejemplo pp. 90, 195, 198 y 265. La importancia de la mujer en esta clase de experiencias no debe ser menospreciada; sea sibila, pitonisa, reina o chamán, su papel es esencial porque canaliza los vínculos con los antepasados, y con el orden establecido por ellos en el tiempo originario, legitimando así y dando actualidad a la organización social basada en el parentesco, cuyo origen es siempre mítico, es decir, actúa como una gran madre.

53. K. Ochiai, «On whom the gods tried their swords: a semiotic approach to the combat myths of the Popol Vuh», en G. H. Gossen (ed.), *Symbol and Meaning beyond the Closed Community. Essays in Mesoamerican Ideas*, «Studies on Culture and Society», vol. I, Institute for Mesoamerican Studies, The University of Albany, Albany, 1986, pp. 83-100.

54. En el folklore judío, Rahab es el nombre de un demonio marino, un dragón del agua, el gobernante del mar. Rahab es mencionado en el Talmud y en el Antiguo Testamento. Su nombre original era el abismo primordial, y también el dragón marino de la oscuridad y el caos, comparable a Leviatán y al babilonio Tiamat, más tarde llegó a ser un demonio especial, habitante del mar. En todo caso, queda claro que existe una equivalencia semántica entre el ámbito y su ocupante, el océano y el dragón. Rahab representa al caos en los antiguos textos como la Biblia, seguramente una alternativa a Tiamat, y aquí hay una segunda equivalencia entre las aguas abismales y el concepto de caos. A menudo Rahab es un sinónimo de Tannin, que es otro demonio. Véase A. Unterman, *Dictionary of Jewish Lore and Legend*, Thames and Hudson, London, 1997, p. 119, sobre Leviatán, y también en p. 105 el artículo sobre Jonás.

Para una visión general, y muy bien ilustrada, de las creencias mistéricas en las que adquieren verdadero sentido las figuras de Teseo y Dionisos, véase VV.AA., *Il Rito Segreto. Misteri in Grecia e a Roma*, Electa, Milano, 2005, sobre todo pp. 59-75.

55. *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*, cit., p. 81.

56. *Popol Vuh*, cit. en la nota anterior, p. 57. El padre fray Francisco Ximénez, quien primero tradujo el libro mitológico quiché a la lengua española, dice que los indios del altiplano de Guatemala llamaban a Dios en su gentilidad Cucumatz, que quiere decir culebra fuerte o emplumada, y también afirma que Tepeu significa ensalzamiento y grandeza, véase su obra *Primera parte del Tesoro de las Lenguas Cakchiquel, Quiché y Zutuhil, en que las dichas lenguas se traducen a la nuestra española*, Academia de Geografía e Historia de Guatemala, Guatemala, 1985, pp. 241 y 529.

57. *Popol Vuh*, cit., p. 78. El énfasis que ponen los quichés en la enfermedad contrasta con el aspecto más ideológico de los egipcios, lo que se debe en parte a la proyección esencial del inframundo sobre la vida cotidiana de las gentes mayas, es decir, éste puede ser un argumento para establecer lo borroso y sutil de los límites entre las dos regiones cósmicas mesoamericanas, mucho mejor perfilados en el país del Nilo.

58. Véase, por ejemplo, F. Marco y N. Santos, *Textos para la Historia del Próximo Oriente Antiguo*, vol. II, Universidad de Oviedo, Oviedo, 1980, pp. 124-128.

59. El árbol sagrado mesoamericano es una metáfora de la abundancia, de la protección, de la longevidad, por eso se usaba su nombre como título de los reyes; concretamente, por ejemplo, el árbol llamado *pochotl* es una metáfora visual y verbal para el gobernante y el gobierno en el altiplano de México (D. Heyden, «Metaphors, nahualtocaitl, and other 'disguised' terms among the aztecs», en G. H. Gossen [ed.], *Symbol and Meaning beyond the Closed Community*…, cit., pp. 35-43). Uno de los títulos más importantes que llevan los señores mayas en las inscripciones jeroglíficas es *yahaute*, «Señor Árbol»; la epigrafista Linda Schele ha mostrado convincentemente en los escritos preparados para su *Workshop* en la Universidad de Texas de 1992, que el motivo de la serpiente de nariz cuadrada que sale de una especie de recipiente es la representación de la flor de la ceiba (el

cáliz y el estambre); puesto que ese motivo se utiliza a menudo en las orejeras de los reyes, se puede deducir que el gobernante era considerado como una ceiba, el árbol cósmico, el *axis mundi*, camino y punto de comunicación de los niveles del universo, es decir, que el rey era un «centro», el centro del mundo. El árbol-diosa egipcio, el sicómoro, simbolizaba la alimentación y, en tanto en cuanto se vinculaba estrechamente a la vaca divina Hathor, puede decirse que sobre todo la alimentación láctea, lo que tiene un curioso paralelo entre los aztecas, que pensaban que los niños muertos en la cuna iban al «país de las flores» (Xochitlalpan) donde había un árbol de cuyos frutos mamaban como si fueran el seno materno. Según Walter Krickeberg, Xochitlalpan es Tamohuanchan (Tamoanchán) —por cierto, éste es un oscuro vocablo que parece de origen maya—, el cielo de la noche, con un símbolo pictográfico consistente en un árbol partido por la mitad (según se ve, por ejemplo, en el Códice Telleriano-Remensis), pues esa imagen les sugería a los mexicanos la Vía Láctea con su franja oscura entre las constelaciones de Escorpión y Cisne (W. Krickeberg, *Las antiguas culturas mexicanas*, FCE, México, 1964, p. 132). Algunos investigadores han afirmado recientemente que también el árbol cósmico de los mayas, estilizado en los relieves de los templos bajo la forma de una cruz ornamentada, era un símbolo de la Vía Láctea (L. Schele, *Cuaderno para el Taller sobre la Escritura Jeroglífica Maya*, University of Texas, Austin, 1992; D. Freidel, L. Schele y J. Parker, *Maya Cosmos. Three Thousand Years on the Shaman's Path*, William Morrow and Co., New York, 1993. En este último libro, en pp. 276-286, se discuten, por otra parte, algunas representaciones de danzas de personajes reales que se supone están relacionadas con la muerte y la resurrección). Lo que ciertamente ayuda al trabajo hermenéutico es la cadena de afinidades que incluye al reino de los muertos, la noche y la Vía Láctea, el monstruo del laberinto, el árbol —la ceiba maya que hunde sus raíces con aspecto de saurio en el inframundo, o el *ficus sycomorus* egipcio, cuya madera es incorruptible, y que tiene por ello sobrados méritos para pertenecer al ámbito funerario—, la nutrición como regeneración y vida, el sol y el gobernante.

60. A. Barrera Vásquez, *Diccionario Maya Cordemex*, Cordemex, Mérida, 1980, p. 272. La fuente número 3 de este magno diccionario, que incorpora varios documentos lingüísticos de la época colonial, cuya redacción dirigió el ilustre filólogo yucateco Alfredo Barrera Vásquez, es el *Vocabulario de Mayathan por su abecedario*, hoy en la Biblioteca Nacional de Viena, datado a finales del siglo XVI o principios del siglo XVII. El texto de la cita que nosotros reproducimos, salvo la primera acepción, es del mismo Alfredo Barrera Vásquez, quien, curiosamente, nació en Maxcanú, el pueblo vecino a Oxkintok de donde procede el mito del Satunsat narrado y escrito por el anciano don Donato Dzul antes de morir. La inmensa mayoría de los investigadores admiten que Itzamná fue uno de los principales dioses de los mayas, al menos durante los últimos tiempos del período Clásico y en el período Postclásico (entre los siglos VIII y XVI de nuestra era, aproximadamente), y que el ámbito en el que se hallaba era sobre todo el cielo; tenía, al parecer, una manifestación antropomorfa y otra zoológica bajo la forma de una suerte de dragón (cf. M. Rivera, *La religión maya*, cit.); dios tardío de la escritura, el sacerdocio y la medicina, cabe suponer

que fue considerado también en algún momento y en algunos lugares un héroe civilizador. Si el Itzamná celestial es el mismo Itzam-cab-aín que representa la tierra, entonces tenemos una interesante síntesis de los contrarios cosmológicos, es decir, el universo en el instante anterior a la creación.

61. El texto maya está en *Chilam Balam de Chumayel*, ed. cit., pp. 95-96. Véase también R. L. Roys, *The Book of Chilam Balam de Chumayel*, University of Oklahoma Press, Norman, 1967, p. 101. Los llamados «libros de Chilam Balam» son documentos mayas escritos con caracteres latinos en tiempos coloniales —y hasta el día de hoy copiados y ampliados continuamente de generación en generación—, en los que se recoge una muy variada información histórica, cronológica, religiosa, económica, a veces expuesta mediante un lenguaje oscuro y enrevesado. Tales recopilaciones eran guardadas por un escriba o persona principal en numerosas comunidades indígenas —de las cuales toman actualmente sus respectivos nombres los cuadernos que han sido descubiertos por los investigadores—, y eran utilizadas como memoria colectiva y signo de identidad grupal. Véase además J. E. S. Thompson, *A Commentary on the Dresden Codex*, American Philosophical Society, Philadelphia, 1972. Sobre los códices mexicanos en general, VV.AA., *Los códices de México*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 1979.

62. M. S. Edmonson, *The Ancient Future of the Itza. The Book of Chilam Balam of Tizimin*, University of Texas Press, Austin, 1982, pp. 40-41. Edmonson interpreta este pasaje como el advenimiento del dios Itzam Cab Aín, que hizo emerger la tierra y envió a la vez una gran inundación sobre el mundo, coincidente con el fin de un *katun* (período de 20 años *tun* de 360 días cada uno, de gran importancia en el calendario maya y en los rituales religiosos y políticos). El desacuerdo de los 9 Dioses que gobiernan las capas o pisos del inframundo, condujo al sacrificio del monstruo de la tierra, el «lagarto-tierra-cocodrilo». El autor también admite la posibilidad de que ese nombre fuera el de un importante personaje de la etnia itzá, Cab Aín de la ciudad de Izamal, quien intentó perdurar en su cargo más allá del katún y fue sacrificado por los de la etnia *xiu*.

63. D. Beresniak y M. Random, *Los símbolos. El dragón*, Plaza y Janés, Barcelona, 1989, pp. 23-24. Entre las artimañas utilizadas por todo héroe mitológico de verdadera entidad, siempre hay alguna relacionada con los poderes mágicos, hechizos, encantamientos, pócimas, conjuros y demás. Debo insistir en que la magia es sustancial en el proceso del renacer, como nos enseña el *Popol Vuh*, ya que la muerte tiende a ser tratada como una formidable enfermedad —de hecho, a menudo, son las enfermedades las que anuncian la llegada de la muerte—, y tanto los mayas como los egipcios afrontaban las dolencias simultáneamente desde el ángulo empírico y desde el mágico. Unas palabras de Ernesto de Martino reflejan bien la asimilación del chamán que cura con el héroe que supera el estado de muerte: «Mientras que los miembros de la comunidad pueden perder sin compensación su presencia unitaria, de manera que su frágil existir es un lábil cosmos psíquico que a cada momento corre el riesgo de precipitarse en el caos, el chamán es el héroe que ha sabido presentarse en los um-

brales mismos del caos y lograr una alianza con éste» (E. de Martino, *El mundo mágico*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1985, p. 189).

64. Véase M. de la Garza, *El universo sagrado de la serpiente entre los mayas*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1984, pp. 158-160 y 293-294. Sobre la serpiente con plumas, que hay que considerar la quintaesencia semántica de los valores cronológico-cosmológicos, y también el exponente máximo del proceso de especulación que inician los olmecas y desarrollan los teotihuacanos, R. Piña Chan, *Quetzalcóatl. Serpiente emplumada*, FCE, México, 1985; E. Florescano, *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*, Taurus, México, 2004. Además, el revelador libro de G. Olivier *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*, FCE, México, 2004, espec. pp. 229-273.

65. F. Huxley, *El dragón. Naturaleza del espíritu, espíritu de la naturaleza*, Debate, Madrid, 1989, p. 80.

66. El sacrificio por mutilación es, desde luego, una parte esencial del rito de renacimiento. Los mismos héroes del *Popol Vuh* se despedazan entre sí antes de hacer lo propio con sus enemigos, es decir, se hacen pasar momentáneamente por dragones, porque los fragmentos y la sangre de los dragones son elementos fecundantes, y los cuerpos troceados de los muchachos parecen semillas de un fruto abierto en las que debe germinar la nueva creación. Una variada información sobre los sacrificios mayas se encuentra en la obra de L. Schele y M. E. Miller *The Blood of Kings. Dynasty and Ritual in Maya Art*, Fort Worth, 1986. De carácter general, pero con énfasis en el período Postclásico cuando se refiere a Mesoamérica, puede consultarse también el libro de N. Davies *Sacrificios humanos*, Grijalbo, Barcelona, 1983, por ejemplo pp. 222-223. La revista *Arqueología mexicana* dedicó el número 63 del año 2003 al tema de los sacrificios humanos, y, aunque el artículo de D. Stuart «La ideología del sacrificio entre los mayas» afirma que el rito era frecuente en la civilización maya, las pruebas que aporta son escasas y algunas poco convincentes, pues tienen que ver más con el mundo mítico que con el real.

La etnología recoge la pervivencia del modelo sagrado, porque en Yucatán se dice de un antiguo y sabio gobernante (que era «rocío y sustancia de las nubes» y que adoraba un falo como símbolo de la generación universal) llamado Itzamná o Zamná: «Cuando murió cortaron su cuerpo en cuatro partes. Después las enterraron en cada uno de los cuatro puntos cardinales. Dicen que su cabeza quedó bajo el templo del Sol en el norte, sus manos en el poniente, sus piernas en el sur, y su cuerpo y su pene en el oriente» (información de M. Montoliu Villar, cit. en A. López Austin, *Los mitos del tlacuache*, Alianza, México, 1992, pp. 372-373). Ya a principios del pasado siglo G. Wainwright creyó haber encontrado en las tumbas tempranas de El Gerzeh suficientes evidencias de un ritual de mutilación o desmembramiento de algunos de los cadáveres (en W. M. Flinders Petrie *et al.*, *The Labyrinth, Gerzeh and Mazghuneh*, London, 1912, pp. 8-15); esos hallazgos los pone en conexión con textos del Libro de los Muertos para intentar probar que se trataba de una práctica común y bastante extendida.

67. Según la traducción que hace D. Tedlock, *Popol Vuh*, Simon and Schuster, New York, 1986, pp. 361-362.

68. Sobre la gran ciudad yucateca donde se encuentra el cenote sagrado véase R. Piña Chan, *Chichén Itzá. La ciudad de los brujos del agua*, FCE, México, 1980. Los dinteles de Yaxchilán han sido reproducidos en muchas ocasiones, pero los mejores dibujos son los de I. Graham y E. von Euw, *Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions*, vol. 3, parte 1, Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, Harvard University, Cambridge, 1977, pp. 3:39 y 3:55.

69. F. Huxley, *El dragón...*, cit., pp. 24 y 30.

70. La acción del soberano produce, sobre todo, el maíz, «ese maíz que es tan poco y tanto, creación de los dioses y del que han hecho la única carne posible, origen de los hombres, fuente de los rituales, incorporado a las divinidades triunfantes de la vegetación y de la fecundidad, fruto de la colaboración y de la unidad social del hombre y de la mujer, imagen de la procreación cuando el rayo de sol-pene (*xojob*) fructifica el agujero-gruta-vagina (*ch'en*) para hacer una criatura de maíz a la manera de los antiguos dioses» (A. Becquelin-Monod, «De la pierre à la prière», en *Mayas. La passion des ancêtres, le désir de durer*, Série «Monde» H.S. n.º 56, Autrement, Paris, 1991, pp. 108-117).

71. Esta versión del mito es la del libro *Códice Chimalpopoca. Anales de Cuauhtitlan y Leyenda de los Soles*, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, México, 1975, pp. 8-11. Hay, como ya he dicho, otras versiones y otros mitos que tratan este episodio u otros de la vida de este personaje. Véase, como un pequeño ejemplo, *Mitos indígenas*, Universidad Nacional Autónoma de México, Biblioteca del Estudiante Universitario, México, 1964, pp. 23-30; *Teogonía e Historia de los Mexicanos. Tres opúsculos del siglo* XVI, ed de A. M. Garibay, Porrúa, México, 1965, pp. 112-116. Y, por supuesto, la obra fundamental de Fray Bernardino de Sahagún *Historia general de las cosas de Nueva España*, Porrúa, México, 1975, pp. 195-204. Los investigadores y escritores que han trabajado o utilizado este complejo mitológico eligen una u otra de las versiones según sus intereses o la confianza que les merece cada fuente.

72. Esta cita se encuentra en el libro de J. Baltrusaitis *El espejo. Ensayo sobre una leyenda científica*, Miraguano/Polifemo, Madrid, 1988, p. 211. Véase mi libro *Espejos de poder. Un aspecto de la civilización maya*, cit.

73. A. López Austin, *Hombre-dios. Religión y política en el mundo náhuatl*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1973. L. Séjourné, *El universo de Quetzalcoatl*, FCE, México, 1962. R. Piña Chan, *Quetzalcóatl, serpiente emplumada*, cit. E. Florescano, *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*, cit. La tesis doctoral de Henry Nicholson, de 1957, en la Universidad de Harvard, constituyó un hito de enorme importancia en las investigaciones sobre Quetzalcóatl. Hermann Beyer defendió hace tiempo la identificación del dragón de los códices mexicanos con la serpiente emplumada y con la figura antropomorfa de Quetzalcóatl, por ejemplo en *Mito y símbolo del México antiguo*, Sociedad Alemana Mexicanista, México, 1965, pp. 436-439.

74. R. Graves, *Los mitos griegos*, vol. I, Alianza, Madrid, 1985, p. 166.

75. Véase M. Martinelli y G. Paolucci, *Lieux Étrusques*, Scala, Firenze, 2006, p. 47.

76. Véase C. Dognini, «Médée et les serpents»: *Gerión* (Madrid) 21/1 (2003), pp. 93-98.

77. En A. Caquot, «Mitología de los semitas occidentales», en P. Grimal (ed.), *Mitologías. Del Mediterráneo al Ganges*, Gredos, Madrid, 2008, pp. 117-131.

78. La fíbula Braganza fue objeto de una cuidada exposición en el Museo Arqueológico Nacional de Madrid entre abril y julio del año 2007. Véase A. Perea, D. Williams y R. Olmos, *El Héroe y el Monstruo*, Ministerio de Cultura, Madrid, 2007.

79. *Los evangelios apócrifos*, BAC, XXIII, Madrid, 2002.

80. Véase N. Latsanopoulos, «Dent de loup et cœur de cerf: observations sur la place de l'animal dans l'idéologie de la guerre et du sacrifice à Teotihuacan», en *Hommage à Claude Lévi-Strauss. Journal de la Société des Américanistes*, tomo 94-2, pp. 71-108, Paris, 2008, espec. pp. 80-82.

81. Un comentario a este problema puede verse en mi libro *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*, cit., pp. 219-251. Los estudiosos norteamericanos más importantes del momento están a favor de la existencia de un panteón perfectamente identificable en la iconografía y la epigrafía. Trabajos como el realizado recientemente por Ana García Barrios sobre el dios Chaak, que ha constituido su tesis doctoral presentada en la Universidad Complutense de Madrid en el año 2008, suponen un sólido refuerzo para esa opinión, que es la que yo mantengo.

82. Diego de Landa escribió un texto llamado *Relación de las cosas de Yucatán* hacia el año 1560 (véase mi edición de 1985, publicada en la colección «Crónicas de América» de la editorial Historia 16). Por supuesto, los españoles no solían utilizar la palabra «dioses» para referirse a los objetos del culto indígena, pero el significado es evidente en numerosas ocasiones. Identificados los dioses en el período Postclásico (900-1500 d.C.), el procedimiento ha sido extrapolar las figuras, los nombres y los atributos o funciones mil años atrás. Con los lógicos cambios, no muy importantes, en todo caso, esas figuras divinas parece que existieron casi en su totalidad, y con muy semejante sentido, a lo largo de quince siglos.

83. M. de la Garza, «Maya Gods», en P. Schmidt, M. de la Garza y E. Nalda (eds.), *Maya Civilization*, Thames and Hudson, London, 1998, pp. 235-247, véanse pp. 235-236. La discusión sobre los dioses mayas serpentinos, y sus manifestaciones y valores simbólicos, está abierta y tardará mucho en cerrarse; junto a la opinión de Mercedes de la Garza pueden citarse principalmente las de M. Miller y K. Taube, *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*, Thames and Hudson, London, 1993, pp. 148-151; y las particulares de K. Taube, «Los dioses de los mayas clásicos», en N. Grube *et al.* (eds.), *Los mayas, una civilización milenaria*, Könemann, Köln, 2001, pp. 263-277, y de É. Taladoire, *Les Mayas*, Éditions du Chêne, Paris, 2003, por ejemplo, pp. 136-155, que sigue en cierta medida a C.-F. Baudez, y M. Rivera, *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*, cit., por ejemplo pp. 219-251, aunque estas cuestiones se tratan a lo largo de todo el libro.

84. T. W. Pugh, «Flood reptiles, serpent temples, and the quadripartite universe»: *Ancient Mesoamerica* 12/2 (2001), pp. 247-258. La información sobre Palenque en la página de Mesoweb: www.mesoweb.com/Stuart/notes/Throne.

pdf. Véase K. Taube, *Itzam Cab Ain: Caimans, Cosmology and Calendrics in Postclassic Yucatan*, «Research Reports on Ancient Maya Writing», 26, Center for Maya Research, Washington, 1989. Las referencias a GI como sacrificador del cocodrilo de la tierra en D. Stuart y G. Stuart, *Palenque. Eternal City of he Maya*, cit., pp. 211-215.

85. El mejor libro para estudiar, contemplar y comprender los estilos yucatecos, y en especial las complicadas decoraciones chenes, es el de P. Gendrop, *Los estilos Río Bec, Chenes y Puuc en la arquitectura maya*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1983, sobre todo pp. 79-84. Gendrop piensa que estas máscaras gigantescas pertenecen al dios del cielo Itzamná, lo que constituye una alternativa perfectamente razonable. Se trate del cielo o del inframundo, el oficiante penetra en el Otro Mundo, donde habitan las fuerzas de los ámbitos cosmológicos.

86. *Chilam Balam de Chumayel*, ed. cit., pp. 95-96. Otros textos coloniales que mencionan al Itzam-cab-Aín son el *Chilam Balam de Tizimín* y el tratado médico llamado *Ritual de los Bacabes*. Véase M. Rivera, *La religión maya*, cit., pp. 46-51.

87. *El Ritual de los Bacabes*, ed. de R. Arzápalo Marín, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1987, pp. 394-395. Hay otras curiosas menciones al Itzamcab en este libro de conjuros e invocaciones con fines curativos, pero en casi todas ellas, según la traducción de Arzápalo, están presentes los términos y conceptos de carácter sexual que aclaran también las líneas del *Chilam Balam de Chumayel*. Obviamente, Itzamcab es un arquetipo de referencia para la cópula que da origen a nuevos seres, para la unión de los contrarios necesaria en la creación, ejemplarmente verbalizada mediante el lenguaje propio del ayuntamiento de un hombre y una mujer.

88. M. Rivera Dorado, *Laberintos de la Antigüedad*, cit. No todos los héroes que penetran en el inframundo persiguen los mismos objetivos, pero sí es posible afirmar que necesitan vencer a la muerte, sobre todo para realizar el camino de vuelta a la superficie de la tierra.

89. *Chilam Balam de Chumayel*, ed. cit., p. 162. Los llamados libros de Chilam Balam son textos coloniales que constan de fragmentos dispares, noticias, tradiciones, ritos, profecías, recopilados en una especie de repertorio de los tiempos por escribanos o sacerdotes de distintos pueblos yucatecos a lo largo de varios siglos. Se denominan así porque el profeta más citado es precisamente el *chilam* de nombre Balam. Desde el siglo XIX se han encontrado por investigadores occidentales en Chumayel, Maní, Tizimín y otros lugares del norte de la península, y por eso cada uno porta igualmente ese topónimo.

90. *Bocabulario de Maya Than*, ed. de R. Acuña, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1993, p. 438.

91. Véase *Los códices mayas*, cit. Mucho se ha discutido la razón de la nariz proboscídea del dios Chaak en los códices, que ha llevado a identificar a muchos de los mascarones de la arquitectura Puuc, también con lo que parecen enormes narices colgantes (aunque en ocasiones pudieran ser prolongaciones de la parte superior del hocico), con este dios. Yo me inclino a pensar que los mayas se ins-

piraron en la trompa de los tapires, porque estos animales acostumbran a visitar con frecuencia los lugares húmedos y escarban en el suelo mojado con sus largos apéndices, con un comportamiento parecido al de los cerdos comunes. Al dios Chaak se le pide no sólo que traiga la lluvia y la haga caer sobre las parcelas cultivadas, sino que ese agua penetre la tierra y fertilice las semillas allí enterradas.

92. Véase C. E. Tate, *Yaxchilan, the Design of a Maya Ceremonial City*, cit., pp. 187-208. L. Schele y M. E. Miller, *The Blood of Kings, Dinasty and Ritual in Maya Art*, George Braziller Inc., New York, 1986, pp. 46-47 y lámina 123. La imagen, junto con el concepto que implica, se remonta como mínimo al Clásico Temprano, según se aprecia en las ilustraciones de la página 285 del citado libro de Schele y Miller.

La escolopendra es un chilópodo que aparece en algunos mitos mesoamericanos y que ilustra también códices y otros objetos del arte maya. Incluso uno de los *Cantares de Dzitbalché*, ed. de A. Barrera Vásquez, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 1965, pp. 62-63, está dedicado a este animal, al que presenta como un monstruo de siete cabezas que propone enigmas a los caminantes y puede llegar a devorarlos. Como el ciempiés vive en la oscuridad y bajo las piedras y los troncos pudo ser un excelente símbolo para el inframundo, de modo que el híbrido de Yaxchilán refuerza su carácter mezclando rasgos del ofidio draconiano y del invertebrado ciempiés.

93. J. Wilbert, «Illuminative Serpents: Tobacco Hallucinations of the Warao»: *Journal of Latin American Lore* (Los Angeles), 20/2 (1997), pp. 317-332.

94. F. Robicsek, *A Study in Maya Art and History: The Mat Symbol*, The Museum of the American Indian, Heye Foundation, New York, 1975. Es algo generalmente admitido por los investigadores que las escenas donde proliferan peces y nenúfares se refieren a la capa de agua que separa la superficie de la tierra del Xibalbá, o que tratan de identificar a las figuras existentes con esa dimensión cósmica. También, por supuesto, son muy importantes los símbolos de agua propiamente dichos, como los que aparecen en la vasija de Dumbarton Oaks. Véanse las cerámicas con símbolos de agua y dragones en N. M. Hellmuth, *The Surface of the Underwaterworld. Iconography of the Gods of Early Classic Maya Art in Peten, Guatemala*, vol. II, Foundation for Latin American Anthropological Research, Cocoa, 1987, figs. 36-52 y 75-88.

95. Véase este interesantísimo fragmento de cerámica hallado en un basurero asociado con la Acrópolis de Motul de San José, en A. E. Foias, «Perspectivas teóricas en las dinámicas del estado Clásico maya: resultados preliminares del Proyecto Eco-arqueológico Motul de San José, 1998-2003»: *Mayab* (Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid) 16 (2003), pp. 15-32, p. 26 y fig. 4c.

96. Véase L. Schele y M. E. Miller, *The Blood of Kings...*, cit., pp. 45-48 y figs. 22 y 23. Desde que Schele y Miller prepararon el catálogo de esta gran exposición se han propuesto nuevas hipótesis sobre los monstruos cósmicos, según veremos más adelante, pero algunas de sus ideas permanecen inalterables. Ya no se habla del monstruo *cauac*, aunque existe sin duda una relación entre la montaña *witz* y la tierra que sale del mar, y, en todo caso, el Altar 41 de Copán no es más que uno entre los muchos ejemplos existentes en el arte maya de la represen-

tación de una dimensión cósmica, el Otro Mundo, mediante un ser grotesco y de inquietante aspecto. Calaveras, mandíbulas descarnadas y signos de muerte hacen referencia al inframundo, y vegetación, pájaros o glifos celestes hacen referencia a la otra cara de este dual Jano maya, la superior, el cielo. De hecho, como se aprecia en la decoración escultórica de algunos edificios de Copán, sobre todo el Templo 22, el monstruo celeste se curva hacia abajo en sus extremos hasta tocar la tierra, formando en conjunto el enorme arco cósmico que tiene su paradigma en el itinerario aparente del sol.

97. El centípedo en el arte va de la mano de la lectura de los signos jeroglíficos *chapat*, que en varios idiomas mayas, entre ellos el yucateco, significa ciempiés o escolopendra. No son muchos los casos en que la supuesta figura del insecto vaya acompañada de su nombre jeroglífico, y en las representaciones no se distinguen con claridad las características principales del animal, como las patas, los segmentos corporales —excepto, quizás en la imagen híbrida del Dintel 25 de Yaxchilán— o las antenas; y, desde luego, las cabezas de enormes fauces descarnadas pero con dientes del arte clásico no parecen corresponder a esos humildes artrópodos. Véase al respecto, y en lo que toca al dragón barbado y el simbolismo de la serpiente en general, K. Taube, «Tetitla and the Maya Presence at Teotihuacan», en G. E. Braswell (ed.), *The Maya and Teotihuacan. Reinterpreting Early Classic Interaction*, University of Texas Press, Austin, 2003, pp. 273-314, espec. pp. 288-292 y 295-298. K. Taube, «Maws of heaven and hell: the symbolism of the centipede and serpent in Classic Maya religion», en A. Ciudad *et al.* (eds.), *Antropología de la eternidad: la muerte en la cultura maya*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid, 2003, pp. 405-442. Sobre los nobles enterrados en Toniná, S. Houston y T. Inomata, *The Classic Maya*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, p. 214. Estos mismos autores mencionan las barbas de los antepasados en pp. 212-214.

98. Véanse W. Saturno, *Nuevos descubrimientos en San Bartolo, Petén*, Conferencias del Museo Popol Vuh, Universidad Francisco Marroquín, Guatemala, 2005. W. Saturno, K. Taube y D. Stuart, *Los murales de San Bartolo…*, cit.

99. El diccionario y gramática de Beltrán se llama *Arte del idioma maya reducido a sucintas reglas y semilexicon yucateco*. Fue citado por R. L. Roys en su *The Book of Chilam Balam de Chumayel*, University of Oklahoma Press, Norman, 1967, véanse pp. 66-67 y nota 5. Véase en mi edición *Chilam Balam de Chumayel*, cit., p. 58. Roys dice que Chac Xib Chaak fue desprovisto de su insignia, que es llamada *canhel* en maya (que Beltrán define como «dragón»), y añade que hay razones para creer que esta insignia es el hacha o bastón que el dios sujeta con la mano. La palabra ángel viene de *cangel*, que se origina a su vez en *canhel*, término que servía para designar la vara o insignia que llevaban ciertos dioses relacionados con el agua, la lluvia y los vientos (A. Villa Rojas, *Los Elegidos de Dios. Etnografía de los mayas de Quintana Roo*, Instituto Nacional Indigenista, México, 1978, pp. 292-293).

100. Véase V. G. Smith, *Izapa relief carving. Form, content, rules for design, and role in mesoamerican art history and archaeology*, «Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology» 27, Dumbarton Oaks, Washington D.C., 1984, fig. 56.

101. P. D. Joralemon, «The Olmec Dragon: A Study in Pre-Columbian Iconography», en H. B. Nicholson (ed.), *Origins of Religious Art and Iconography in Preclassic Mesoamerica*, «Latin American Studies Series» 31, University of California, Los Angeles, 1976, pp. 27-71. F. Kent Reilly III, «Cosmología, soberanismo y espacio ritual en la Mesoamérica del Formativo», en J. E. Clark (ed.), *Los Olmecas en Mesoamérica*, El Equilibrista, México, 1994, pp. 239-259. K. Taube, *Mitos aztecas y mayas*, Akal, Madrid, 1996. D. Stuart, *The Inscriptions from Temple XIX at Palenque*, The Pre-Columbian Art Research Institute, San Francisco, 2005, pp. 69-77. Algunos de los elementos iconográficos que son mencionados en este apartado fueron clasificados hace muchos años por Herbert J. Spinden en su libro pionero *A Study of Maya Art*, Memoirs of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, vol. VI, Harvard University, Cambridge, 1913, por ejemplo en pp. 32-76. E. Velázquez García, «The Maya Flood Myth and the Decapitation of the Cosmic Caiman»: *The PARI Journal* (San Francisco) VII/1 (2006), pp. 1-10.

102. Sobre estas cuestiones véase el libro pionero de L. Schele y M. E. Miller, *The Blood of Kings*…, cit. Además de la barra ceremonial los reyes sujetan a veces el «cetro maniquí», es decir, una segunda serpiente-dragón, y ahí también es importante el simbolismo astronómico (véase A. Schlak, «Jaguar and Serpent Foot: Iconography as Astronomy», en W. F. Hanks y D. S. Rice [eds.], *Word and Image in Maya Culture*, University of Utah Press, Salt Lake City, 1989, pp. 260-271). También, M. Rivera, P. Asensio y A. Martín, «Pajaritos y pajarracos: personajes y símbolos de la cosmología maya»: *Revista Española de Antropología Americana* (Universidad Complutense, Madrid) 34 (2004), pp. 7-28.

103. He dedicado un libro a esta cuestión, véase M. Rivera, *Espejos de poder. Un aspecto de la civilización maya*, cit. Las escenas pintadas en las vasijas mayas han sido fotografiadas con una técnica especial por Justin Kerr y publicadas en Nueva York. También se puede acceder a su catálogo ilustrado en la página *web* de la fundación norteamericana FAMSI (www.famsi.org).

104. F. Robicsek y D. M. Hales, *The Maya Book of the Dead. The Ceramic Codex*, University of Virginia Art Museum, Charlottesville, 1981, p. 119 y fig. 20.

105. Véase K. Shuker, *Dragones. Una historia ilustrada*, Evergreen-Taschen, Köln, 2006, p. 55.

106. Véase M. Rivera (ed.), *Oxkintok. Una ciudad maya de Yucatán*, cit., p. 34. Igualmente, C. Vidal y G. Muñoz (eds.), *La Blanca y su entorno*, UPV, Valencia, 2007, p. 87 y fig. 2.

107. Véase M. Greene Robertson, *The Sculpture of Palenque*, Vol. II: *The Early Buildings of the Palace and the Wall Paintings*, Princeton University Press, Princeton, 1985, pp. 23-24 y figs. 65-72.

108. Véase, por ejemplo, el libro de trabajo *The Proceedings of the Maya Hieroglyphic Workshop. Classic Maya Language and Classic Maya Gods*, preparado por P. Wanyerka en marzo de 1999, University of Texas at Austin, pp. 160 y 161.

109. Ya he mencionado algunos vasos con escenas alusivas al mito de la muerte del dragón acuático, pero vale la pena reseñar el hallazgo en una exca-

vación en Motul de San José (el célebre y misterioso sitio Ik, al parecer) de un fragmento de cuenco polícromo en el que dos seres sobrenaturales, uno joven y con el aspecto del dios del maíz, y el otro seguramente Chaak, atacan a un feroz dragón-pez. Véase A. E. Foias, «Perspectivas teóricas en las dinámicas del estado clásico maya...», cit., sobre todo la fig. 4 de p. 26. Curiosamente, en esta vasija el personaje joven tiene una postura de nadador que recuerda la de los «gemelos divinos» descubiertos recientemente en El Mirador, lo que ratifica la asignación de la escena al medio acuático.

110. La interesantísima historia del viejo y la doncella puede seguirse en los vasos publicados por Justin Kerr y también en el libro de Francis Robicsek y Donald M. Hales citado más arriba, en pp. 15-21 y 107-113. Desde luego, y mientras no se encuentre más información iconográfica y epigráfica, las interpretaciones es lógico que difieran de un autor a otro.

Referencias a esas escenas, al papel del venado en las religiones mesoamericanas —un animal característico de las ofrendas, por ejemplo— y otros detalles sobre las mujeres mayas prehispánicas en T. Ardren (ed.), *Ancient Maya Women*, Altamira/Rowman & Littlefield, Walnut Creek, 2002, espec. pp. 77-81 correspondientes al artículo de la propia Ardren «Death Became Her: Images of Female Power from Yaxuna Burials».

111. *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*, ed. cit., p. 57. Véanse también las notas 6-8 de esta edición del Popol Vuh, en pp. 177 y 178. Mercedes de la Garza hizo algunas observaciones sobre Gucumatz en su artículo «Quetzalcóatl-dios entre los mayas»: *Estudios de Cultura Maya* (México) XI (1978), pp. 199-213.

112. Véase M. de la Garza, «Palenque como *imago mundi* y la presencia en ella de Itzamná»: *Estudios de Cultura Maya* (México) XXX (2007), pp. 15-36. Sabemos que Itzamná es un dios del cielo por las fuentes coloniales y, una vez identificado este personaje en el arte clásico, y aunque todavía hay algunas dudas en la lectura de su nombre en las inscripciones y textos, puede afirmarse con suficiente seguridad que ya existía como tal desde por lo menos el Clásico Tardío (600-900 d.C.). Yo me inclino a creer que su aparición en la escena religiosa se remonta todavía varios siglos atrás, si bien la figura de anciano característica, por ejemplo, de las vasijas policromadas clásicas y de los códices postclásicos, puede haber surgido como una elaboración de las doctrinas relativas a los dragones preclásicos.

113. E. Velásquez García, «The Maya Flood Myth and the Decapitation of the Cosmic Caiman», cit. Se trata de la inscripción de la plataforma jeroglífica del Templo XIX de Palenque, cuyo desciframiento e interpretación se debe sobre todo a David Stuart. El argumento se sostiene en la lectura dudosa de un glifo como *ahiin*, que podría ser una referencia al caimán, se supone que el mismo que aparece en el llamado Plato Cósmico o en los relieves de estuco de la Casa E del Palacio de Palenque. El asunto es importante porque alguna de las representaciones citadas son indudablemente cielos nocturnos, bandas como las que portan los reyes, con lo cual se puede concluir que el cocodrilo es una metáfora del cielo como lo es de la tierra, y en tal caso las imágenes del Códice

de Dresde cobrarían todo su sentido, así como la conexión entre el cocodrilo e Itzamná.

114. Véase A. Amador Naranjo, «*Uch'ben Tsicbal*: El tiempo y la historia entre los mayas», en *Oxkintok 3*, Misión Arqueológica de España en México y Ministerio de Cultura, Madrid, 1990, pp. 173-184. Samuel Dzib era uno de los informantes de la antropóloga durante los años 1986-1991 en que se desarrollaron los trabajos de excavación arqueológica y restauración en la ciudad maya de Oxkintok; obsérvese que para don Samuel el héroe civilizador Kukulcán estuvo primero en Yucatán y luego marchó a la Tula de los toltecas, y no al contrario como sostienen la mayoría de los investigadores. Obviamente, la realidad histórica se confunde aquí con el mito, las ideas religiosas antiguas y modernas con la tradición oral que habla de una auténtica invasión procedente del México central.

115. Véase J. E. Clark y M. E. Pye (eds.), *Olmec Art and Archaeology in Mesoamerica*, National Gallery of Art, Washington, 2006, sobre todo los capítulos escritos por David C. Grove y Karl Taube. Por cierto, en esta obra Esther Pasztory trata sobre las máscaras olmecas y sobre los posibles retratos de los gobernantes olmecas, con algunos comentarios que pueden ser útiles en nuestra discusión sobre los reyes mayas enmascarados. También conviene repasar el ya clásico libro de B. de la Fuente *Los hombres de piedra. Escultura olmeca*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1977.

116. Véase L. Xiaohong, *Céleste Dragon. Genèse de l'iconographie du dragon chinois*, You-Feng, Paris, 1999, sobre todo pp. 447-451.

117. J. W. Nunley y C. McCarty, *Masks. Faces of Culture*, Harry N. Abrams, New York, 1999, p. 82.

118. T. Burckhardt, *Símbolos*, Olañeta, Palma de Mallorca, 2009, p. 7.

119. Como ejemplo de las muchas dudas que plantea esta famosa escena del vaso Princeton, quiero mencionar el libro de D. Reents-Budet *Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period*, Duke University Press, Durham, 1994; en p. 280 se afirma que la escena puede ser el sacrificio en Xibalbá del padre de los gemelos divinos, pero más tarde, en p. 356, se describe lo que allí sucede como que esos mismos gemelos, en atuendo de danzantes, están matando y resucitando a los señores del inframundo. Véase también E. Velásquez García, «Reflections on the Codex Style and the Princeton Vessel»: *The PARI Journal* (San Francisco) X/1, 2009, pp. 1-16. En este artículo se defiende una conexión entre el vaso Princeton y el vaso K5359, en el que aparece el dios L despojado de sus atributos de poder, un individuo agonizante seguramente sacrificado, y dos personajes que podrían ser Hunahpú e Ixbalanqué. Si se tratara de los gemelos divinos humillando y sacrificando a los señores de Xibalbá, la presencia del dios L apoyaría desde luego la relación entre los dos vasos, pero aquí los jóvenes no llevan máscaras —tal vez porque es una escena posterior a la Princeton, y ya no las necesitan— y no hay jeroglíficos que los identifiquen. Velásquez ha seguido la interpretación de M. Miller y S. Martin, *Courtly Art of the Ancient Maya*, Thames and Hudson, London, 2004, pp. 58-62 y 76-77, en donde, por cierto, se lee de manera diferente el nombre del dios L (13 *Muy Chan*, mientras

que Velásquez dice 13 *Chanal Kuy*, nombre que debe hacer sobre todo referencia al búho que acompaña al dios como emblema y mensajero en casi todas sus representaciones). En cualquier caso, lo que debe subrayarse es la frecuencia con que, día a día, se encuentran escenas en las vasijas pintadas que remiten a episodios del Popol Vuh; es posible que algunas de estas atribuciones sean prematuras o demasiado especulativas, pero de lo que no me cabe duda es de que el famoso ciclo mitológico cosmogónico tiene raíces muy antiguas, y que fue compartido por todos los pueblos mayas desde el origen hasta la actualidad, con las variantes lógicas, y que su importancia fue tal que se plasmó en numerosas obras de arte. Las vasijas mayas mencionadas pueden verse en la bibliografía citada o directamente en el catálogo Kerr de la página web de la institución FAMSI. Por supuesto, conviene ir también al *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*, ed. cit.

Las máscaras son importantes en las danzas mayas, y los gemelos divinos danzan ante los señores de Xibalbá; el vaso MS0075, reproducido en p. 352 de esa misma obra de Dorie Reents-Budet, que es realmente un catálogo de una magnífica exposición de cerámica, en el que colaboraron varios investigadores, muestra una escena de danza relacionada con el autosacrificio, y en ella un bailarín lleva una enorme máscara-yelmo que representa un saurio con la mandíbula descarnada. La máscara aporta un elemento fundamental en esas danzas rituales, en las que los oficiantes adoptan las identidades de las fuerzas cósmicas con las que se desea entrar en comunicación, o cuyos hechos se reproducen.

Una máscara procedente de Aguateca se reproduce en el libro de S. Houston y T. Inomata, *The Classic Maya*, cit., véanse pp. 204-205 y fig. 7.8. Sin embargo, tal como se ve en la ilustración, no parece que sea posible reconocer en ella los atributos de ninguno de los dioses conocidos.

120. P. Stepan, *Spirits Speak. A Celebration of African Masks*, Prestel, München, 2005, pp. 22 ss.

121. Véase N. M. Hellmuth, *The Surface of the Underwaterworld...*, cit., pp. 90-98.

122. Véase este exquisito relieve en la obra de M. Miller y S. Martin *Courtly Art of the Ancient Maya*, cit., pp. 84-85. Mucho más complicado es explicar por qué deben ser precisamente los dioses L y Kukulcán los que hagan la ofrenda al supuesto soberano —de ese panel central apenas queda un fragmento con la parte baja del cuerpo— y qué significa en este contexto la máscara de Tláloc. Se puede recordar que el dios L, además de ser un señor del inframundo, está relacionado con el comercio y la agricultura —lo que se ve en alguna cerámica pintada y sobre todo en un mural del sitio de Cacaxtla, en el estado mexicano de Tlaxcala— y que Kukulcán favorece las lluvias y las buenas cosechas. Tláloc, desde luego, es un importante dios de la guerra.

123. Véase, por ejemplo, M. Greene, R. L. Rands y J. A. Graham, *Maya Sculpture from the Southern Lowlands, Highlands and Pacific Piedmont*, Lederer, Street and Zeus, Berkeley, 1972, espec. pp. 216-250.

124. Para un conocimiento de las formas del dios de la lluvia Chaak, y de su importantísima significación política, véase el casi exhaustivo estudio iconográfico y epigráfico de A. García Barrios, *Chaahk, el dios de la lluvia, en el período*

Clásico maya: aspectos religiosos y políticos, Tesis Doctoral, Departamento de Historia de América II, Universidad Complutense, Madrid, 2008.

125. Véanse, por ejemplo, los cálculos de Filliozat en D. Mazzeo y C. Silvi Antonini, *Khmer*, Mas-Ivars, Valencia, 1983, espec. pp. 58-59. En mi libro *La ciudad maya, un escenario sagrado*, cit., he hecho comparaciones entre la cosmografía urbana de ciudades hindúes como Vijayanagar y la de los principales centros mayas; no cabe duda de que, además, la civilización khmer llevó hasta sus últimas consecuencias la proyección física de creencias como la del monte Meru, y las connotaciones astronómicas y calendáricas de las construcciones, la simbología numérica y la plasmación formal y abstracta de las asambleas divinas.

126. Véanse J. E. S. Thompson, *Historia y religión de los mayas*, Siglo XXI, México, 1979, pp. 319-323. Y de nuevo el libro de la Universidad Autónoma de Chiapas, *Los códices mayas*, en el que se reproducen los libros prehispánicos conservados, y ahí las páginas correspondientes del Códice de Madrid y la 36a del Códice de Dresde. V. R. Bricker y G. Vail (eds.), *Papers on the Madrid Codex*, Middle American Research Institute, Publication 64, Tulane University, New Orleans, 1997. R. Girard, *Los mayas, su civilización, su historia, sus vinculaciones continentales*, Libromex, México, 1966, espec. pp. 79-85.

127. Véase L. Xiaohong, *Céleste Dragon...*, cit., pp. 451-453.

128. Véanse los textos y los comentarios en J.-P. Diény, *Le symbolisme du dragon dans la Chine antique*, cit., pp. 28-32 y 47-51, y 140-142. Algunos son muy significativos en lo que respecta a la condición acuática o incluso ictiomorfa de los dragones, por ejemplo *Lüshi chunqíu* «Mengchun jí»: Los animales con escamas constituyen la clase de los peces. El dragón es su jefe. O bien *Lunheng* «Longxu pian»: Está claro que los dragones *jíao* y *long* residen permanentemente en las aguas profundas... y es que pertenecen a la raza de los peces y de las tortugas. Según los textos chinos el dragón, a diferencia de los animales acuáticos ordinarios, nace de la acumulación de las aguas, en el seno de las profundidades, por ello se le define dentro del orden de los *yin*, lo que, salvando las distancias, acerca las apreciaciones orientales a los mayas, donde la serpiente está estrechamente relacionada con la mujer, según se pone de manifiesto en el análisis de las vasijas con el mito del dragón y la muchacha.

129. Un interesante repertorio de estos casos en el artículo de D. E. Brisset «Antropología visual de la simbología del cautiverio femenino»: *Gazeta de Antropología* 23 (texto 23-03, 2007). Como hace muy justamente este autor, conviene revisar a este respecto la obra fundamental de V. Propp *Morfología del cuento*, Fundamentos, Madrid, 1971. La influencia en la educación infantil de los cuentos populares es, o era hasta hace poco tiempo, antes de la irrupción de los juegos cibernéticos, muy notable. Algún día se analizará, por ejemplo, la huella de los libros de Joanne Kathleen Rowling en la psicología de los hombres del siglo XXI, y cómo el literario empleo de la magia para la resolución de los conflictos ha afectado a la manera en que se organiza la convivencia y las relaciones sociales institucionalizadas en la sociedad europea.

130. Véase O. S. Rachleff, *The Occult in Art*, Cromwell, London, 1990, p. 17. Ciertamente, como ya hemos visto, los tratadistas morales cristianos que antepo-

nían la lucha del bien y el mal a otras consideraciones históricas o sociales encontraron la imagen perfecta en el combate del ángel y el demonio, y este último a menudo bajo la forma de dragón o criatura monstruosa semejante. Ese horrible ser reptante debía inspirar un horror equivalente por el pecado. Umberto Eco, en su obra *Historia de la fealdad*, Lumen, Barcelona, 2007, p. 124, reproduce la misma ilustración, y la identifica como *Lucifer hermafrodita*, *Buch der heiligen Dreifaltigkeit*, ms. 428, 1488, Vad. St. Gallen.

131. V. Propp, *Morfología del cuento*, cit., por ejemplo, pp. 174 ss. Otras interpretaciones psicológicas e históricas, sobre la base de las representaciones artísticas medievales, de la leyenda del caballero, el dragón y la doncella, en el artículo de J. E. Ruiz-Domènec, «La princesa i el drac», en *El drac en la cultura medieval*, Fundació Caixa de Pensions, Barcelona, 1987, sobre todo pp. 101-103. Domènec sugiere varias vías de interpretación, por ejemplo, el dragón como la valoración de toda la doctrina cristiana sobre el bien y el mal, o bien como algo que impide el ejercicio de la pasión masculina por el poder (el dragón tiene lo que el caballero necesita para realizarse en el interior de la sociedad), el dragón como el valor de una relación prohibida que afecta a la mujer y que obstaculiza el matrimonio al que están llamados los jóvenes caballeros errantes, ¿acaso con el dragón se está hablando del espinoso asunto de la homosexualidad femenina?

132. A. Oz, *Una historia de amor y oscuridad*, Siruela, Madrid, 2004, p. 585.

133. Estas ideas musicales proceden de un importante artículo de José Luis Téllez aparecido en la revista *Scherzo* 23 (abril de 1988), con el título «Pelléas y Mélisande de Claude Debussy». Por supuesto yo las he adaptado a los fines que este libro persigue.

134. A. Jaffé, «El simbolismo en las artes visuales», en C. G. Jung (coord.), *El hombre y sus símbolos*, Caralt, Barcelona, 1977, p. 235.

135. C. G. Jung, «Acercamiento al inconsciente», en C. G. Jung (coord.), *El hombre y sus símbolos*, cit., p. 67.

136. El investigador que marcó las pautas para el estudio de la iconografía olmeca fue P. D. Joralemon, «The Olmec Dragon: A Study in Pre-Columbian Iconography», en H. B. Nicholson (ed.), *Origins of Religious Art and Iconography in Preclassic Mesoamerica*, «Latin American Studies Series» 31, University of California, Los Angeles, 1976, pp. 27-71. Para una discusión sobre las semejanzas entre las imágenes olmecas y el dios maya Chaak véase A. García Barrios, *Chaahk, el dios de la lluvia, en el período Clásico maya: aspectos religiosos y políticos*, cit. Las ilustraciones del libro de E. Florescano *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*, cit., sobre todo fig. 3 en p. 23, pueden apoyar la idea de una relación entre el dragón olmeca y el famoso símbolo de la serpiente emplumada.

137. Los datos que se mencionan aquí provienen de los siguientes libros: D. Bonavia, *Mural Painting in Ancient Peru*, Indiana University Press, Bloomington, 1985; W. Alva y C. B. Donnan, *Royal Tombs of Sipan*, University of California, Los Angeles, 1994; M. Rivera y A. Costa, *El esplendor del ritual*, vol. II de la *Historia del Arte Universal. Ars Magna*, Planeta, Barcelona, 2006.

138. Véase P. Abasalon, «Dragons et serpents géants de la mythologie grecque (et leur postérité dans l'art)», en *Dragons*, pp. 37-59.

139. Véase M. de la Garza, «Palenque como *imago mundi* y la presencia en ella de Itzamná», cit. También mi libro *La ciudad maya, un escenario sagrado*, cit., espec. pp. 113-140.

140. Véase V. G. Smith, *Izapa relief carving*..., cit.

141. Este argumento refuerza la idea de que Itzamná es equivalente a Gucumatz, y yo sugeriría que ellos y Chaak-Kawil forman un complejo determinado por el carácter celestial. Itzamná y Chaak-Kawil deben ser considerados, por tanto, dioses cosmogónicos, creadores y dadores de vida.

142. Véase E. Schwimmer, *Religión y cultura*, Anagrama, Barcelona, 1982, pp. 50-51.

143. El catálogo de vasos pintados de Justin Kerr se puede consultar en Internet, en la página web de la institución FAMSI.

144. Véase C.-F. Baudez, «Le jaguar, sujet et objet du sacrifice maya»: *Journal de la Société des Américanistes* (Paris), 94-1 (2008), pp. 177-189.

145. M. E. Miller, «The Sun in the Maya World», en M. Singh (ed.), *The Sun, Symbol of Power and Life*, Harry N. Abrams, New York, 1993, pp. 346-361.

146. Para las referencias a los libros mayas véase *Los códices mayas*, cit. En relación con las protuberancias en las cabezas de algunos dragones mesoamericanos, cabe recordar que en la Europa antigua y medieval algunos autores, como Plinio el Viejo, pensaban que los dragones llevaban una piedra —preciosa, se supone, ágata, o la *dracontias* en general, o el carbunclo— en la cabeza, en lo más alto del cráneo, y que ciertos aventureros pretendieron obtenerla para satisfacción de los tratantes de gemas que adivinaban un negocio a la vista.

147. No es posible reproducir todos los vasos citados, pero el lector puede verlos, con las escenas pintadas desarrolladas y fotografiadas en el archivo o catálogo Kerr que, según he dicho en la nota anterior, se puede consultar en la página www.famsi.org. El fotógrafo Justin Kerr ha publicado también seis volúmenes con sus trabajos acompañados de interesantes artículos de diversos autores: *The Maya Vase Book. A Corpus of Rollout Photographs of Maya Vases*, Kerr Associates, New York, 1989-2000.

Los rasgos de venado en determinados personajes plantean un problema iconográfico. En primer lugar hay que distinguir con seguridad la oreja de venado de la oreja de conejo, pues ambas tienen valores significativos en los vasos pintados. Por lo general en las orejas de venado hay un signo como de aspa (parece unas tiritas pegadas), o un bucle que se asocia con la diosa de la luna y con la tierra misma (*caban*, T526 en el catálogo de glifos de Thompson), mientras que la oreja del conejo del vaso Princeton (K511) lleva un signo que puede ser *etznab* (T527) o bien *lamat* (T638), esto último tal vez menos probable puesto que en otras escenas faltan a menudo las líneas rectas cruzadas y los puntos, siendo la norma las líneas quebradas. Aunque *lamat* indicaría en abstracto un cuerpo celeste, si ése fuera el caso, se referiría con bastante seguridad a Venus, lo que no se corresponde con la luna, y hay que reiterar la vinculación estrecha en toda Mesoamérica entre la luna y el conejo (por ejemplo en K5166). Por otro lado, la

oreja del venado luce aparentemente en los tocados y cabezas de los escribas y seres sobrenaturales del K1523 y del K1180. Para algunos investigadores, como el mismo Justin Kerr, tales iconos podrían representar realmente recipientes para contener la tinta con la que trabajaban esos escribas, y no orejas de venado. Ciertamente, es poco comprensible tal atributo animal en un escriba, mientras que suelen portar, entre los mayas como entre los egipcios, en el tocado los elementos de su oficio, pincel y, seguramente, tintero. Los escribas, como demuestra el vaso Princeton, donde el conejo situado bajo el trono del dios L mueve su pincel sobre un hermoso libro, es probable que estuvieran relacionados con la simbología lunar del conejo. Además, y esta observación cierra el círculo interpretativo, también el venado constituye un símbolo lunar, recordemos a la luna Ixbalanqué del *Popol Vuh*, cuyo nombre se traduce como jaguar-venado. Otro detalle interesante es que en ese maravilloso vaso Princeton, donde está el aplicado conejo, hay escrita una fecha que es 8 Caban 5 Ceh, es decir, que une signos relacionados con el venado lunar, aunque Linda Schele y Mary Miller pensaban que podía indicar la aparición de Venus como estrella de la tarde.

148. Véase M. Zlatohlávek *et al.*, *Le Jugement dernier*, La Bibliothèque des Arts, Lausanne, 2001, p. 4.

149. La relación de los reyes mayas con las tareas proféticas, adivinatorias, o sencillamente chamánicas, fue muy importante y se va viendo poco a poco con mayor claridad. En los relieves o pinturas clásicos aparecen estos gobernantes sagrados llevando a cabo ceremonias de esa clase, como en la Estela 40 de Piedras Negras o en muchos vasos en los que leen en los espejos negros. En algunas profecías descifradas en las inscripciones de Palenque se cita literalmente a Kinich Janab Pacal, el gran rey del siglo VII, como el visionario que ha sabido interpretar los signos del futuro. Véase A. Lacadena, «El origen prehispánico de las profecías katúnicas mayas coloniales: antecedentes clásicos de las profecías de 12 *Ajaw* y 10 *Ajaw*», en R. Valencia y G. Le Fort (eds.), *Sacred Books, Sacred Languages. Two Thousand Years of Ritual and Religious Maya Literature*, «Acta Mesoamericana» 18, pp. 201-225, espec. p. 209.

150. Los mayas estaban obsesionados con la creación y la destrucción de los mundos. Son varias las vasijas conocidas en las que hay escenas relacionadas con esos temas, la más famosa, seguramente, es la de los Siete Dioses, donde el dios L preside una asamblea de seres sobrenaturales justamente el día 4 Ahau 8 Kumkú, es decir, el día de la Rueda Calendárica en que empezó el cuarto mundo, el correspondiente a los mayas antiguos, los hombres de maíz, y con él un cómputo cronológico absoluto que se llama Cuenta Larga y que se inicia el día 13 de agosto del año 3114 a.C. Otras referencias a las fechas mitológicas del principio de las cosas están en las inscripciones de Palenque, especialmente en los templos del Grupo de la Cruz, aquí vinculadas a los dioses patronos de la ciudad, y en esculturas de las ciudades de Tortuguero y Quiriguá.

ÍNDICE DE NOMBRES

Abu: 243
Abydos: 146
Acalpixcan: 167
Acanceh: 124
Actún Polbilché: 75
Adapa: 270
Agamenón: 109
agathós daímon: 145
Aggtelek: 123
Agrícola, san: 113
Agrigento: 242
Aguateca: 40 s., 203, 230, 307
Ah Canul: 236
Ah Maxam: 61
Ah Uuc Cheknal: 149
Ahab, capitán: 178
Aion: 103
Alcina: 92, 248
Alejandría: 145
Alejandro Magno: 107
Alta Verapaz: 70
Altar de Sacrificios: 72, 74, 80
Altún Ha: 40, 78
Allen, Douglas: 14, 285
Allen, Woody: 261
Amador Naranjo, Ascensión: 133, 190, 224, 293, 306
Amaterasu Omikami: 175
Amazonas: 18
Amduat: 267
amemet: 146
Amenemhat III: 144, 147
América Central: 85, 88, 119, 133, 228
An: 138 s., 163
Anales de Cuauhtitlan: 162, 299
Anat: 176
Andes: 259
Andrómeda: 92, 102 s., 105
Angkor: 243
Angkor Vat: 243
Anhur-Khan: 147
Animales Mitológicos: 180, 259
Annaud, Jean-Jacques: 122
Anu: 137, 270
Anubis: 145, 229
Apep: 264
Apis: 144 s.
Apofis: 145 ss., 152, 156, 158, 177, 264
Apolo: 97, 102, 141 s., 170, 227, 262
Apolo-Febo: 170
Apolonio de Rodas: 176
Aragón: 97
Árbol de la Vida: 266
Arcas: 107
Ares: 170
Argo: 172
Ariosto, Ludovico: 103, 105
Aristóteles: 103
Arles: 112
Armida: 92, 248
Armillas, Pedro: 166
Arrasate: 97
Artemidoro: 87
Arturo: 107, 109, 265

Asag: 137 s.
Asia: 108, 115, 280, 290
Atecpanamochco: 163
Atenas: 153
Atenea: 107
Atlántico: 225
Austria: 88, 251
Avignon: 112
Azhi-dahaka: 137

Baal: 137, 176
Baalkah: 208
Babilonia: 90, 111, 137 s.
Bactriana: 89
Bajo Egipto: 177
Balam: 191
Balamkú: 51
Bali: 266
Banteay Srei: 243
Barrera Vásquez, Alfredo: 149, 296, 302
Basmu: 270
Baudez, Claude-François: 148, 293 s., 300, 310
Beardsley, Aubrey: 103
Becán: 40
Belerofonte: 173
Belice: 15, 20, 31, 45, 52, 67, 75, 77
Bellini: 95
Benoist, Luc: 14, 285
Beowulf: 93, 178
Bharhut: 243
Biblia: 93, 103, 110 s., 133, 182, 295
Biblioteca de la Universidad de Salamanca: 89
biscione: 184
bissa: 184
Blake, William: 103
Blanchet, Thomas: 102
Blois: 95
Bolivia: 259
Bolon Dzacab: 186, 201
Bonampak: 19, 41, 53, 62, 65 ss., 69, 76, 79 s., 197, 204, 288
Borges, Jorge Luis: 109, 272, 292
Bosch: 95
Braganza: 177, 300
Brhadisvara: 243
Britania: 107
Bröcklin, Arnold: 102, 264
Bruegel: 95
Bubastis: 144
Buda: 98, 243
Buenavista: 266
Burckhardt, Titus: 17, 228, 306
Byron, lord: 178

Cadmo: 91, 102, 107, 153, 170, 262
«caimán-ciervo de las estrellas»: 188
cakchiqueles: 75
Calakmul: 35, 40, 52-55, 60, 67, 70 s., 78, 236, 239, 289
Calvatone: 144
Camboya: 154, 243, 245
Camelot: 109
Campeche: 11, 21, 31, 42, 46, 67, 74, 155, 188
Cancún: 46
canhel: 151, 186 s., 201, 303
Canina: 144
Caracol: 40, 42, 52, 241
Caria: 242
Caribe: 45, 62
Carpaccio, Vittore: 102
Carrasco, Ramón: 35
Casa de los Dragones: 18
Cassirer, Ernst: 14, 285
cauac: 198, 302
Ce Ácatl: 161 s., 166
Ceibal (*v.* Seibal)
Centroamérica: 12, 17, 272, 280
Cerbero: 143
Cerro Culebra: 260
Cerveteri: 176
Chaac: 29
Chaak: 22, 56 s., 61, 98, 108, 111, 136, 154, 158, 160, 170 s., 173 ss., 186, 189, 191-194, 196 s., 201, 203 ss., 207, 216 s., 228 ss., 232, 234 s., 237-240, 244 s., 257, 263, 265, 269, 271, 273, 287, 292, 300 ss., 305, 307, 309
Chaan Muan: 65
Chac Mumul Ain: 186
Chacmultún: 62, 68
Chac-xib-chac: 201
Chaffey, Donald: 247
Chak Chel: 203, 214
Chalcatzingo: 226
Cham Tzim: 91, 112, 126, 129, 134, 138, 141, 152, 171, 175, 180, 190, 205, 220, 228, 262, 273, 275

Chamá: 72
Chan Chan: 259
Chancalá: 55
Chang Qu: 89
Chavín: 260
Chenes: 42 s., 46, 54, 152, 167, 188 s., 272, 286
Chetumal: 52
Chiapas: 31, 39, 50, 55, 62, 65, 76, 124, 148, 154 s., 173, 185, 201, 221, 293
Chicanná: 46, 189
Chicchan: 135, 186, 244
Chicchán de las Aguas Grandes: 245
Chichén Itzá: 21, 34, 40, 42 s., 45 s., 62, 75, 159 s., 165, 168, 195, 224, 226, 238, 240 s., 244, 258, 262, 267, 270, 282, 290, 299
Chicomoztoc: 189
Chilam Balam de Chumayel: 93, 135, 147 ss., 151, 187, 190, 200 s., 224, 266 s., 294, 297, 301, 303
Chillón, valle de: 260
Chimalman: 162
China: 16, 18, 40, 88 s., 97, 98 s., 114 s., 118, 203, 205, 245
Chinchero: 248
Chinkultic: 61
Chocholá: 71
Chrétien de Troyes: 251
Cidambaram: 243
cipactli: 54, 149, 167
Cipactli: 135, 149, 202, 209
Circe: 92, 248
Cirque du Soleil: 18
Ciudad Real, Antonio de: 119, 129, 293
Clásico Predinástico, período: 20, 50, 56, 69, 192, 200
Clásico Tardío, período: 11, 52, 54, 60, 79, 305
Clèves, Catherine de: 274
Clotario I: 93
Cnosos: 138, 156
Coacueye: 163
coatepantli: 241, 258
Coatlicue: 171, 259, 274
Cobá: 40, 54, 67, 103, 223
Codex Laud: 273
Códice Borgia: 149, 167
Códice de Dresde: 58, 149, 153, 160, 203, 221 ss., 305, 308
Códice de Madrid: 76, 192, 205, 243 s., 267, 270, 308
Códice Telleriano-Remensis: 166, 296
Códice Tro-Cortesiano: 154, 170, 173, 219, 244
Códice Vaticano: 166 s.
Coe, Michael D.: 11, 71, 289
Colección Guneol: 274
Colibrí de la Izquierda (*v.* Huitzilopochtli)
Colibrí del Sur (*v.* Huitzilopochtli)
Comalcalco: 34, 55, 62, 74, 267
Complejos de Pirámides Gemelas: 53, 57
Confucio: 246
Congo: 179
Conrad, Joseph: 179
Consejo Divino: 171
Copán: 30, 33, 39 s., 42, 44 s., 48 s., 51, 56, 70, 76 s., 103, 154, 197 s., 203, 215 s., 223, 262, 268, 272, 302 s.
Corazón del Lago: 155
Corazón del Mar: 155
Corea: 107
Cornualles: 108
Cortina Pérez, José Manuel: 18
Cosimo, Piero di: 102
Costa Oriental: 43, 45
Costa Rica: 259
Coyolxauhqui: 153
Coyotlináhual: 163
Creciente Fértil: 258
Cremona: 144
Creta: 40, 93, 293
Cristo: 113, 249
Crocefisso del Tufo: 172
Cronos-Saturno: 103
Cruz Foliada: 57, 262
Cruzadas: 95
Cuadrángulo de las Monjas: 40
Cuatro Cantones, lago de los: 87
Cumas: 141
Cuu Long: 97
Cuvier, Georges: 178
Cuzco: 248

D'aragon: 97
D'Arras, Jean: 247
Dakosaurus andiniense: 18
Dante: 136
datura: 195
Debussy, Claude: 250, 309

Decán: 91
Deir-el-Medineh: 147
Delacroix, Eugène: 101
Delfine: 97, 227
Delfos: 97, 141 s., 170
Delos: 142
Denderah: 242
Diana: 12
Dietrich, Christian Wilhelm Ernst: 102
Diluvio: 177
Dionisos: 141, 144, 295
Dios Jaguar del Inframundo: 269 s.
Dobrynya Nikitich: 91
Doré, Gustave: 103, 178
Dos Caobas: 61
Dos Pilas: 203 s., 234 s.
Doyle, Arthur Conan: 178
Drac du Rhône: 107
Draco helveticus: 87
Drach, cuevas del: 97
Dragón, rey: 97, 106 s.
Dragón del Agua: 268
Dragón Celestial: 195
Dragón Cocodrilo de la Tierra: 186
Dragón de Marduk: 111
Dragón Principal: 107
Drake, Francis: 112
Duat: 22, 145, 157
Dumbarton Oaks: 11, 96, 104, 113, 156, 171, 174 s., 179, 186, 196 s., 205, 207, 211, 218, 239, 263, 268 ss., 275 ss., 282, 285, 292, 302 s.
Durán, cronista: 189
Durero, Alberto: 102
Durkheim, Émile: 26
Dzi Dzib, Samuel: 224
Dzibilchaltún: 36, 54
Dzibilnocac: 46, 67
Dzul, Donato: 133, 190, 272, 293, 296

Eco, Umberto: 122, 261, 309
Edad del Bronce: 100, 107
Edad Media: 94 s., 107
Edén: 95, 147
Edfú: 177
Edzná: 35, 40, 51
Egeo: 145, 225
Egipto: 17, 38, 49, 68, 81, 128, 137, 144 s., 170, 172, 219, 229 s., 232, 242, 261, 264, 267, 293
Ehécatl: 161, 166
Ehécatl-Quetzalcóatl: 54, 238
Ek Balam: 35, 51, 54, 62, 117, 202
El Arish: 177
El Castillo: 195, 226, 240
El Escriba: 58
El Fayum: 119, 293
El Mirador: 20, 50 s., 70, 209, 305
El Orador: 58
El Perú: 60, 71
El Portón: 50
El Salvador: 15
El Tortuguero: 75
El Zapote: 237
Eliade, Mircea: 14, 85, 131, 251, 262, 285, 294
Enki: 138
Enkidu: 134
Entzil: 126
Enuma elish: 111
Epiclásico, período: 21
Epopeya de Gilgamesh: 93
Equidna: 172
Eridu: 138
Escalera Jeroglífica: 203, 236
Escalinata de los Jaguares: 45
Escalinata Jeroglífica: 44
Eschenbach, Wolfram von: 112, 251
Escher, Maurits Cornelis: 122
Escocia: 16
Escudo Jaguar II (*v. tb.* Itzamnaj Balam II): 59
España: 62, 112, 119, 293, 299
Estados Unidos: 77, 192, 247, 283
Estiria: 252
Estrabón: 87
Etiopía: 87
Etna: 170
Etterlin, Petermann: 87
Éufrates: 111
Eurípides: 176
Europa: 18, 77, 88, 95, 99, 108, 113, 170, 175, 177, 182, 184, 227, 310
Eva: 95, 111

Fafner: 104, 180, 251
Fáfnir: 251
Faina, Claudio: 172
Fanu, Sheridan Le: 178
Felipe: 113

Filipo: 108
Florescano, Enrique: 166, 298 s., 309
Fouquet, Jean: 102
Francisco I, de Francia: 95, 254
Frazer, James George: 12 s.
Freud, Sigmund: 250-253
Fu-ts'ang-lung: 115
Furias: 143

Gandalf: 178
Ganga (el río Ganges): 114
Ganges: 114, 245, 300
Garza, Mercedes de la: 186, 222, 288, 298, 300, 305, 310
Geb: 177
Gilgamesh: 93, 134, 136, 138 s., 270, 294
Gilliatt: 178
Girard, Rafael: 244, 308
Gishzida: 270
Goes, Hugo van der: 101
Gombrich, Ernst H.: 14
Gran Cocodrilo del Fango: 186
Gran Pájaro Principal: 227
Gran Serpiente: 137
Graouilly: 134
Graves, Robert: 171, 299
Grecia: 97, 107, 137, 144, 172, 219, 287, 295
Grendel: 178
Grupo Chi: 56
Grupo de la Cruz: 73, 203, 262, 311
Guanzí: 246
guarao, indios: 194
Guatemala: 15, 35, 39 ss., 56, 58, 68, 70, 75 ss., 80, 104, 119, 129, 155, 166, 184, 187, 209, 218 s., 230, 272, 275, 288 s., 295, 302
Gucumatz: 104, 135, 138, 143, 155, 186 s., 218 s., 222, 268, 305, 310
guivre: 184
Gurnemanz: 275
Gushtasp: 91, 178
Gwalior: 104

Ha Kin Xook: 239
Haab: 216
Hadad: 111
Hades: 142, 145
Haitzmann, Christoph: 252
Hales, Donald M.: 208, 290, 304 s.
Hansen, Richard: 20
Hathor: 242, 296
Hawara: 119, 144, 147, 159
Haydn, Franz Joseph: 252
Healey, Giles G.: 65
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: 29
Hellmuth, Nicholas: 232, 302, 307
Hemingway, Ernest: 178
Hera: 142
Herakles: 91, 140, 225
Hércules: 171 s., 178
Hermentario: 113
Herodoto: 119
Hesíodo: 170
Hidalgo: 162, 226
Hidra de Lerna: 171 s., 262
Hijo del Cielo: 203
Hijo del Dragón: 203
Hochob: 46
Holmul: 266
Hombre Dragón: 107
Honduras: 15, 155, 197
hopi, indios: 192
Hormiguero: 46, 189
Horus: 147, 177
Houston, Stephen: 230, 286, 289 s., 303, 307
Hraetaona: 137
Huaca de la Luna: 259
Huasteca: 257
Huehuetenango: 72
huehuetl: 79
Hugo, Victor: 178
Huitzilopochtli: 153
Hun Bats: 230
Hun Chouen: 230
Hun Hunahpú: 143, 208, 215, 231
Hunahpú: 58, 104, 106, 132, 136, 141, 143, 152, 159, 162, 205, 208, 215, 221 s., 231, 267-270, 275, 306
Hunal: 215
Huntichmul: 46
Huwawa: 138
Huxley, Francis: 160, 298 s.

Ibn' Arabi: 85
Ichmul: 51
Ichpaatún: 52
Iggdrasil: 266

Ihuimécatl: 162 s.
Ilíada: 109
Illiunka: 171
Illuyanka: 18, 137, 171
Imix: 135, 202
imix (día): 167, 187, 202
Imperio Medio: 145
Inanna: 138 s.
Inara: 171
India: 17, 90, 103 s., 113 s., 137, 152, 174, 230, 242 s.
Indra: 137, 174
Inglaterra: 109
Ingres, Jean-Auguste Dominique: 102, 105
Inomata, Takeshi: 230, 286, 303, 307
Institución Carnegie: 62
Instituto Nacional de Antropología e Historia de México: 80
Iponoo: 173
Irán: 137, 242 s., 277
Ishtar: 90, 137 s.
Islas Filipinas: 107
Itzam Cab Ain: 128 s., 186, 301
Itzam Ye: 148
Itzam: 109, 127, 138, 147, 152, 171, 175, 190, 220, 259, 262, 272
itzam: 150, 155, 220
Itzamcab: 190, 301
Itzamná: 57, 68, 97, 148 s., 186, 203, 217, 220-224, 227, 287, 296 ss., 301, 305 s., 310
Itzamnaj Balam II (*v. tb.* Escudo Jaguar II): 59, 61, 76
Ix Chel: 203
Ix Mutal Ahau: 213
Ixbalanqué: 58, 104, 143, 152, 159, 162, 205, 215 s., 221, 223, 231, 268 ss., 275, 306, 311
Ixmucané: 215
Ixquic: 106, 215 s.
Izapa: 50 s., 104, 148, 154, 173, 185, 187, 192, 201 s., 204, 221, 237, 263, 265 s., 303, 310

Jaffé, Aniela: 252, 309
Jaina: 74, 212
Janab Pakal: 190, 199, 210
Japón: 40, 107, 118, 175
Jasau Chan Kawil: 60
Jasón: 91, 102, 107, 175 s., 248
Jennis, Lucas: 98
Jesús de Nazaret: 249, 251
Jiangxi: 89
Jiménez Moreno, Wigberto: 166
Job: 110, 176
Johannes, Andreae: 249
Jonás: 150, 152, 295
Jonuta: 234
Jordaens, Jacob: 102
Jorge, san: 92, 101, 105, 107, 249, 253 ss.
Jormungand: 175
Juicio Final: 158
Juktas: 129
Jung, Carl Gustav: 18, 83, 250-253, 290, 309
Juxtlahuaca: 226

K'in, dios solar: 55, 78
k'in (día): 134
K'inich Ajau (*v. tb.* dios solar K'in): 55
Kaan: 208
Kabah: 40, 43, 46
Kabal Xook: 59, 76
Kailasa: 243, 292
Kak Tiliu Chan Chaak: 210, 266
Kalevala: 112
Kali: 274
Kaminaljuyú: 50
Kan Joy Chitam: 239
Kan Xul: 211
kanak: 228
Kanamuno: 194
Kawil: 22, 35, 97 s., 108 s., 136, 151, 154, 156 ss., 160, 167, 171, 174 s., 186, 191, 193, 198, 201, 203 ss., 207-210, 212 ss., 229, 234 s., 238, 265, 269, 271, 273, 288, 310
Kawil Ahzak: 61
kekchíes: 214
Kerr, Barbara: 194
Kerr, Justin: 154, 174, 196, 206, 212, 222, 268, 289, 304 s., 310 s.
Khafaji: 253
Khumbaba: 136
Kin Chak: 61
Kingu: 111
Kinich Ajau: 78, 186, 235, 238, 273
Kinich Ahkal Mo Nahb: 58
Kinich Janab Pacal: 57 s., 62, 204, 236, 311

Kinich Kan Balam II: 57, 62
Kinich Muwaan Jol: 78
Kircher, Athanasius: 87, 144
Kiyohime: 106
Klingsor: 251
klippoths: 95
Komodo: 90
Kramer, Samuel Noah: 138, 294
Kukulcán: 16, 96, 151, 155, 186 s., 195 s., 219, 224-227, 234, 240 s., 270, 306 s.
Kumarbi: 137
Kundry: 248, 251
Kuniteru: 175
Kur: 138
Kurtz: 179

L (dios): 57, 72, 223, 230 s., 234, 237 s., 306 s., 311
La Amelia: 53, 80
La Blanca: 81, 209, 304
La Mar: 55
La Pasadita: 67
La Venta: 51, 108, 154, 226
Labná: 40, 43, 46
Lacan, Jacques: 250
Lacandones, indios: 65, 76
Lad Khan: 243
Ladón, dragón: 172
Lady Dragon: 215
Landa, Diego de: 78, 181, 215, 283, 300
Lanzarote: 109
Laos: 243
Latsanopoulos, Nicolas: 180, 300
Lefèvre, Raoul: 107
Leighton, Frederick: 102
Leipzig: 251
Lemminkäinen: 112
León-Portilla, Miguel: 166, 293
Letona: 142
Lévi-Strauss, Claude: 171, 231, 300
Leviatán: 18, 103, 110 s., 137, 177, 295
Lévy, Bernard-Henri: 26
Leyden, placa de: 78
Libro de los Muertos: 69, 145, 147, 298
Libro del día: 22
Libros de Chilam Balam: 187, 200, 266
Lima: 260
Limbourg, hermanos: 227
Lohengrin: 112
Lope de Vega, Félix: 112
López Austin, Alfredo: 166, 298 s.
López de la Rosa, Edmundo: 124
Los Jaguares: 226
Lotan: 110, 176
Lubaantún: 55
Luca Giordano: 102

Macedonia: 108
Machaquilá: 235
Madre Tierra: 104, 170
Mahabalipuram: 243
Maierus, Michael: 152
makara: 114 s., 243, 277, 292
Malaxecheverría, Ignacio: 89, 291
Maler, Teobert: 124
Mallorca: 97
Mam: 214
mames: 75
Mann, Thomas: 183
Mantegna, Andrea: 101
Mar Primordial: 138
Marcelo, san: 113
Marco Polo: 88, 98
Marduk: 90 ss., 111 s., 138, 156, 170, 177, 209, 253, 265, 276, 292
Margarita: 203, 215
Margarita, santa: 176, 249
Mariazell, abadía de: 252
Marlow: 179
Marta, santa: 112, 176
Marx, Groucho: 261
Mateo: 113
Martorell, Bernat: 102
Marzal de Sax, Andrés: 102
Maturin, Charles: 178
Maxcanú: 119, 121, 133, 150, 190, 205, 224, 293, 296
Mayab: 38, 49, 97, 133, 153 s., 176, 182, 302
Mayapán: 188, 226, 240
maya-quichés: 49, 155
Medea: 175 s., 248
Mediterráneo: 69, 143, 179, 206, 300
Melusina: 172, 247 s.
Melville, Herman: 178
Menfis: 144
Merlín: 108 s.
Mesenktet: 146
Mesoamérica: 15, 31, 40, 42 s., 141, 154, 156, 161, 165, 179, 182, 203,

214 s., 219, 221, 227, 232, 236, 257 s., 263, 265, 288, 298 s., 304, 309 s.
Mesopotamia: 40, 81, 138, 142, 179, 261
Metz: 113, 134
México: 15, 18, 21, 35, 67, 79, 119, 123, 140, 149, 153, 165 s., 194, 202, 225, 236, 257, 263, 266, 270, 286-289, 293, 295, 297, 299, 306
Mictlán: 136, 164
Miguel, san: 101 s., 112, 227
Milán: 184
Ministerio de Cultura de España: 118, 287, 293
Minos: 128 s., 139, 156, 160, 225
Minotauro: 128, 137, 139 s., 142, 144, 146, 152 s., 156, 160, 190
Misión Arqueológica de España en México: 153, 236, 287, 293, 306
Mixcóatl: 154, 162
Mixnitz: 88
Mizuchi: 106
Moby Dick: 178
Moche, valle de: 260
Mondragón: 97
Mont Dragon de Valtournenche: 97
Montañas Mayas: 77
Monte Albán: 31
Monzaemon, Chikamatsu: 19
Moore, Lee: 196
mopán: 214
Moreau, Gustave: 103
Morelos: 166, 226, 258
Moria, minas de: 178
Motagua: 43, 50, 56, 77, 203
Motul de San José: 196 s., 302, 305
Mucalinda: 98
Mukden: 18
Mulchic: 68 s.
Mundo de los Muertos: 175
Museo de América de Madrid: 62, 170, 219, 244
Museo de Arte de la Universidad de Princeton: 71
Museo de Arte Primitivo de Nueva York: 75
Museo de Bagdad: 253
Museo de Sitio de Palenque: 55
Museo del Louvre: 102, 177
Mut Balam: 59
Muyil: 46
Nabucodonosor: 170
Nácxitl: 161
Naga: 111
naga: 98, 115
nahuales: 194
nahualtezcatl: 13
Naj Tunich: 67, 71
Nakbé: 50, 71
Nakum: 40, 51, 80
Naram-Sin: 143
Naranjo: 40, 53, 61, 71, 204, 210, 238, 266
Natán de Gaza: 95, 97
Naxos: 141
Nebaj: 72, 78
Nebaj, placa de: 78
Nectanebo: 108
Nemi, bosque de: 12
Neolítico: 116
Neptuno: 109
Ness, lago: 16, 91
nga-hlyin: 104
Nibelungos: 93, 180
Nicea, concilio de: 182
Nicholson, Henry B.: 166, 299, 304, 309
Nietzsche, Friedrich: 30, 165
Nilo: 145, 156, 159, 177, 182, 264, 295
Ningishzida: 270
Ninurta: 137 s.
Níohöggr: 103
Nocuchich: 42
Noh Chih Chan: 244
Nola: 182
Nonohualcatépec: 163, 165
Nonohualcatépetl: 163
Nooteboom, Cees: 39
Nueva Caledonia: 228
Nueve Dragones: 97
Nut: 22

Oaxaca: 257
Occidente: 90, 105, 282
Ochiai, Kazuyasu: 142, 294
Ogías el Gigante: 177
Olgiati, Girolamo: 86
Olibrius: 249 s.
Olimpia: 108
Oriente: 66, 86, 90, 97, 105, 107, 114, 119, 125, 151, 161, 176, 277, 295
Orinoco: 194
Oruro: 259

Orvieto: 158, 172
Osiris: 145, 156, 158
Otro Mundo: 21, 25, 30, 38, 55, 68 s., 78, 131, 182, 194 s., 199, 205, 208-211, 235, 239, 265, 267, 274, 282, 301, 303
Ovidio: 107
Oxkintok: 12, 20, 54 ss., 71, 74 s., 78, 92, 112, 117 s., 121, 123 ss., 127 s., 132 s., 138, 141 s., 147, 152 s., 155, 158, 171, 176, 180, 190, 209, 228, 236, 242, 259, 262, 287, 289 s., 293, 296, 304, 306
Oz, Amos: 250, 309
Ozaki, Yei Theodora: 106

Pacífico, costa del: 50, 56, 154, 202, 221
Pacífico, islas del: 80, 90
«País de los Vivos»: 138
Pájaro Jaguar IV: 59, 229
Palacio del Gobernador: 40
Paleolítico: 252
Palestina: 137
Palma, Jacobo, *el Joven*: 102
Panel de los 96 Glifos: 49
Panofsky, Erwin: 86, 291
Pantagruel: 178
Panthot, Jean-Louis: 97
Pañamarca: 260
Papagayo: 203
Parnaso: 142
Parsifal: 112, 248, 251, 275
Parzival (*v.* Parsifal)
Pasífae: 128, 139, 140, 144
Pasífae-Ariadna: 139
Pasión, río: 54, 238
Patrón de Pax: 269
Pauahtún: 214, 287
Paulino, obispo de Nola: 182
Pausanias: 171
Pax: 197, 207, 216 s., 263, 268 ss.
pax: 79 s.
Pedro Apiano: 89
Pegaso: 173
Perceval: 109
Perséfone: 103
Perseo: 91, 101 s., 105, 140, 171
Persépolis: 243
Pertwee, Boscoe: 261
Petén: 11, 20, 43, 46, 155, 287, 289, 303
Petén Itzá: 71, 196
Petrie, W. M. Flinders: 144, 293, 298
Phnom Bakheng: 243
Piedras Negras: 29, 40, 43, 45, 49 s., 53, 58-61, 66, 239, 289 s., 311
Pintor de Berlín: 172
Piña Chan, Román: 166, 298 s.
Piranesi, Giovanni Battista: 122
Pirítoo: 142
Pitón: 97, 102, 141 s., 170, 227, 262
Plinio: 125
Plutarco: 125
Poggio Maremma: 173
Poitiers: 93, 113
Polidori, John William: 178
Pollaiuolo, Antonio: 101
Pomoná: 53, 235
Pompeya: 138, 144
Ponce, Alonso: 119, 293
Popol Vuh: 20, 39, 49, 57, 72, 93, 104, 129 s., 132, 134 ss., 138, 142 s., 146, 152, 155 s., 159, 173, 186 s., 197, 205, 208, 212, 215, 218, 221, 223, 230 s., 234, 240, 267 ss., 272, 275 s., 287 s., 291, 294 s., 297 s., 303, 305, 307, 311
Poseidón: 139 s., 142, 144, 156
Postclásico, período: 16, 21, 45, 79, 160, 165, 188, 224, 226, 244, 282, 296, 298, 300
Postumia: 123
Preclásico, período: 73, 172, 192, 200, 226, 238
Preti, Mattia: 102
Princeton, vaso: 200, 230 s., 306, 310 s.
Príncipe del Mar: 176
Propp, Vladimir: 249, 308 s.
Proskouriakoff, Tatiana: 229 s., 286
Pseudo Calístenes: 103, 145
Ptah: 144
Pugh, Timothy W.: 188, 300
Puuc: 21, 27, 43, 46, 54, 56, 117, 188 s., 227, 292, 301

Quetzalcóatl: 54, 195, 199, 218 s., 224-228, 241, 258 ss., 266, 291, 298 s., 305, 309
Quetzalcóatl-Ehécatl: 167
quetzalpatzactli: 66
Quetzalpétatl: 163

Quetzal-Serpiente: 186
quichés: 49, 57, 75, 104, 129, 155, 186 s., 197, 218 s., 275, 295
Quimera: 173
Quintana, Pedro: 105
Quintana Roo: 21, 35, 45, 155, 303
Quinto Sol: 161
Quiriguá: 33, 43 s., 49, 51, 53, 56, 80, 197, 210, 216, 223, 272, 311
Qumrán: 177

Ra: 146 s., 156, 177, 267
Rabelais: 178
Radegunda de Poitiers, santa: 93
Rahab: 142, 295
Raimondi, estela: 259
Ramsés IX: 22
Ratinlinxul: 72
Reuss, río: 87
Revista Española de Antropología Americana: 20, 285, 304
Rinaldo: 248
Río Azul: 73, 78, 232, 236, 289
Río Bec: 42 s., 46, 54, 81, 167, 188 s., 211, 272, 286, 290, 301
Robicsek, Francis: 196, 208, 290, 302, 304 s.
Ródano: 112
Roma: 173
Rosalila: 30, 262
Rossetti, Dante Gabriel: 102
Roys, Ralph L.: 149, 297, 303
Rubens, Peter Paul: 101
Ruggiero: 248

Saeculum: 103
Saint-Omer, Lambert de: 144
Sakyamuni: 98
Salomé: 92
Salzburgo: 144
San Bartolo: 20, 68, 187, 189, 200, 209, 217, 289, 303
San Francisco, estela de: 213
San Miguel, estela de: 124
Sanci, colegiata de: 243
Santa Juliana: 105
Santa María de Yermo: 105
Santa Rosa, Beltrán de: 201
Santa Rosa Xtampak: 46, 51
Santarcangeli, Paolo: 133, 293 s.
Sanzio, Rafael: 102
Saqila: 178
Satunsat: 119, 121 s., 124-132, 142, 153, 155, 158 ss., 171, 176, 272, 296
Saturno, William: 200, 289, 303
Sayil: 39, 46, 54
Schele, Linda: 193, 203, 289, 295 s., 298, 302, 304, 311
Schellhas, Paul: 57, 191, 220
Seibal: 54, 236, 238 s.
Séjourné, Laurette: 166, 299
Serapis: 145
Serie Inicial: 51, 53, 78, 117, 286
Serpiente Devoradora: 186
Serpiente Emplumada: 135
Serpiente de Nubes: 162
Serpiente-Quetzal: 186
Serpiente de Vida: 151, 201
«serpiente de la visión»: 96, 135, 168, 193 s.
Seth: 91, 158, 170, 177
Sevilla: 95
Sforza, familia: 184
Shabbetay Tseví: 95
Shakespeare, William: 109
Shang: 245
Shen-lung: 115, 229
Shenyang: 18
Shu: 177, 304
Sibik Te: 217
Sicilia: 170
Sigfrido: 91, 180
Sigfrido: 251
Silla del Olvido: 142
Sipán: 260
Siria: 137
Siyaj Kak: 52
Sontag, Susan: 19, 119
Soriguerola, maestro de: 101
Stepan, Peter: 232, 307
Stephens, John L.: 119, 121 s., 293
Stoker, Bram: 178
Strauss, Richard: 92
Strombus gigas: 80
Stuart, David: 188, 285, 289 s., 298, 301, 303 ss.
Sumer: 137, 294
Susanoo-no-mikoto: 175

T'ien-lung: 115
Tabasco: 20, 34, 62, 75, 77, 108, 154, 263

Tailandia: 245
Takalik Abaj: 50 s., 184, 202
Tan Kukulá: 208
Tancah: 35, 46
Tanjé, P.: 178
Tannin: 176, 295
Tapachula: 185
tarasca: 97, 112, 134, 154, 283
Tarascón: 97, 113, 134, 176, 283
Tarragona: 97
Tártaro: 141 s., 170
Tasso, Torcuato: 92
Taube, Karl: 199, 221, 289 s., 300 s., 303 s., 306
Tayasal: 21
Te': 217, 270
Tebas: 107, 153, 170, 262
Tello, obelisco: 259
temazcal: 43
Temis: 142
Tempisque, valle del: 259
Templo de Chac Mol: 238
Templo de Garagay: 260
Templo de la Cruz: 57, 262
Templo de las Inscripciones: 36, 57 s., 78, 190, 199, 236, 267
Templo de las Siete Muñecas: 36
Templo de los Guerreros: 226
Templo del Sol: 262
Templo V de Tikal: 37
Ténaro: 142
Tenayuca: 241
Tenochtitlán: 167, 240 s.
Teotihuacán: 31, 35, 52, 162, 179 s., 226, 240, 259 s.
Tepeu: 143, 218, 295
teponaztli: 79
Teseo: 93, 128, 136 s., 139-142, 153, 190, 295
Texcoco: 165
Tezcatlipoca: 13, 162 s., 165, 266, 298
Thompson, Eric: 210, 216, 244, 297, 308
Thor: 175
Tiamat: 18, 92, 111, 138, 142, 145, 156, 170, 177, 209, 276, 295
Tíbet: 273
Tiempo Infinito: 103
Tierra: 22, 123, 137, 162, 186, 208, 272 s., 275
Tierras Bajas: 15, 20, 28, 33, 39, 43, 45, 50, 52, 62, 67, 69, 72, 75, 79, 200, 202, 204, 226, 240
Tifón: 18, 137, 170 s., 173, 205, 262
Tigris: 111
Tikal: 34, 37, 39 s., 45 ss., 51 ss., 55 ss., 60, 70, 74 s., 78, 154, 198, 210, 239, 269, 286
Ti-lung: 115
Tintal: 71
Tintoretto: 101
Titanes: 103
Tiziano Vecellio: 102
Tlahuizcalpantecuhtli: 161, 164, 241
Tláloc: 166, 192, 234, 240, 258, 307
Tlillan Tlapallan: 163, 164, 165
Toisón de Oro: 107, 176
Tolkien, John Ronald Reuel: 178
Toltécatl: 162 s.
Toltecayotl: 219
Tollan: 225
tonalamatl: 167
Toniná: 34, 43, 50 s., 62, 124, 198, 262, 268, 293, 303
Topiltzin: 161 s., 166
Torquemada, Juan de: 167
Tounela: 112
Tríada de Palenque: 196
Tribuna Monumental: 44
Trieste: 123
Tristán: 109
Tsukioka, Yoshitoshi: 107
Tubilla del Agua: 105
Tula: 162, 164 ss., 226, 240 s., 306
Tulum: 35, 45, 54, 226, 240
tunkul: 79
Tura, Cosmé: 102
Turner, Victor: 96, 291
Turquía: 107
Tutmosis III: 267
tzolkin: 167, 187, 202

Uaxactún: 40, 43, 46, 51, 62, 67, 72, 78
Uccello, Paolo: 101 s.
Udayagiri: 104
Ugarit: 137, 176
Ukko: 112
Ulikummi: 137
Ulises: 248
United Fruit Company: 65

Uo: 269
Updike, John: 130
Usumacinta: 20, 43, 45, 50, 53, 57 ss., 62, 124, 136, 141, 204, 213, 229
Uter Pendragón: 108
Utnapishtim: 134
Uuc-cheknal: 148
Uxmal: 29, 34, 40, 43, 46, 48
Uxmal, reina de: 168

Valle de Aosta: 97
Valle de los Reyes: 159, 267
Vallotton, Félix: 102
Varuna: 90, 114, 245, 292
Vaso Cosmológico: 174
Vázquez, Ana María: 137, 294
Velásquez García, Erik: 223, 305, 306
Velázquez, Diego: 124
Velázquez Morlet, Adriana: 124
Vellocino de Oro: 147, 150, 248
Venus: 141, 155, 161, 166 s., 215, 241, 310 s.
Veracruz: 20, 77, 263
Verne, Jules: 178
Vía Láctea: 149, 157, 162, 167, 188, 221 s., 296
Viento Norte: 170
Vigor: 113
Villa Giulia: 173
Vimala: 243
vipera: 184
Virgen María: 249, 252
Visconti, familia de: 184
Vishnú: 104, 174
Voragine, Jacopo della: 105, 112
Vos, Cornelis de: 102
vouivre: 158, 184
Vritra: 137, 174
Vucub Caquix: 130
Vulci: 173

Wacah Chan: 203
Wagner, Richard: 251, 275
Wakab: 59
Wani: 106
Warburg, Aby: 192
Watatsumi: 106
way: 30, 194, 283, 292
wayob: 194, 209
Weyden, Rogier van der: 103
Widenmann: 71, 230
witz: 198 s., 206
Wray: 232
Wtewael, Joachim: 102
Wucheng: 89
Wyler, William: 247

X-Kichmol: 68
Xcalumkín: 51
Xcaret: 46
Xculoc: 51
Xelhá: 46
Xibalbá: 21, 58, 69, 72, 104, 106, 122, 129, 131, 133, 136, 142 s., 146, 150, 152, 157, 159 s., 162, 205, 209, 215, 221, 230 s., 259, 264, 269, 272, 275, 302, 306 s.
Ximénez, Francisco: 20, 143, 295
Xishuipo: 277
xiuhcoatl: 199
Xochicalco: 162, 166, 240, 258
Xólotl: 161
Xpuhil: 40, 46
Xunantunich: 40

Yahvé: 137, 176
Yam: 137, 176
Yangshao: 277
Yaxchilán: 34, 37, 40, 43, 45, 50, 59-62, 65 s., 76, 124, 129, 135, 141, 154, 160, 168, 186, 193 s., 199, 204, 216 ss., 229, 236, 272, 299, 302 s.
Yaxhá: 40, 57, 204
Ygraine: 108 s.
Yikin Chan Kawil: 60, 198
Yokol Kab: 208
Yucatán: 12, 15, 20 s., 31, 33, 35, 42, 45, 50 s., 54, 56, 62, 68, 80, 91, 117, 119, 122, 124 s., 134, 151, 154, 159, 166 s., 188, 202, 215, 224 ss., 242, 244, 266, 274, 280, 287, 290, 292 s., 298, 300, 304, 306
yucatecos: 34, 75, 151, 170, 181, 208, 228, 283, 301

Zagreo: 103
Zervan: 103
Zeus: 103, 108, 129, 137, 139, 142, 170, 172, 191, 205, 242, 262, 307
Zheng Xuan: 115